

Universidade Federal de São Paulo | UNIFESP
Tecnologia em Design Educacional | TEDE

DE+DG

Framework para comunicação entre designers
educacionais e designers gráficos

Autoria | Ana Clara Viola Goyeneche Gatti
Orientação | Prof^a Dr^a Gisele Garbe
São Paulo, 2020.

1 Introdução	2
Fundamentação teórica	3
2. Análise Contextual	5
Metodologia	5
Resultados das entrevistas	7
3 Proposta	11
3.1 Framework para momento de pedido do projeto para o DG	11
3.1 Framework para análise de interface recebida em momento intermediário	13
3.1 Framework para análise de interface recebida em estágio final	16
4 Prototipagem	17
5 Validação	20
Gostaria de indicar alguma melhora no framework?	20
6 Conclusões	21
7 Referências	22
8 Apêndices	24

1 Introdução

A atuação do Designer Educacional permeia cinco grandes áreas: educação, comunicação, tecnologia, design e gestão. Especialmente no contexto EaD, ela prevê a articulação entre os diferentes profissionais da equipe multidisciplinar, de modo a garantir uma experiência de aprendizagem adequada ao contexto e às necessidades de aprendizagem dos estudantes (TEDE, 2018). Para cumprir esse papel de articulador é importante que o DE compreenda, ainda que de modo amplo, aspectos fundamentais de cada uma das cinco grande áreas. Em outras palavras, não se espera que o designer educacional domine todos os fatores tecnológicos de uma determinada plataforma, por exemplo, mas é importante que tenha repertório suficiente para dialogar com e orientar o profissional responsável por este aspecto em particular.

Este projeto foi pensado a partir da formação anterior e experiência profissional da autora. Tendo como primeira formação uma graduação em design, atua há cinco anos no contexto EaD como parte da equipe multidisciplinar responsável pela produção de cursos superiores. Atualmente na função de designer instrucional, por três anos foi integrante da sub equipe de design gráfico, o que trouxe reflexões sobre os desafios comunicacionais entre as equipes.

No período, uma situação foi recorrente: os colegas da equipe de DE frequentemente buscavam ajuda para analisar propostas entregues pela equipe de design gráfico. Em geral, os DEs tinham percepções apuradas sobre a não adequação do trabalho entregue, mas apresentavam dificuldades para explicitar isso à equipe de design gráfico. Questões como linguagem visual inadequada para a proposta, hierarquia da informação incorreta e ênfase em aspectos secundários da proposta foram recorrentes.

Assim, o objetivo deste trabalho é propor uma ferramenta (framework) que auxilie designers educacionais na identificação de aspectos fundamentais de design gráfico ao analisar um projeto. Com o resultado deste trabalho em mãos, entende-se que os DEs terão insumos suficientes para conversar com sua equipe multidisciplinar, atingindo assim resultados mais assertivos em seus projetos.

Para o desenvolvimento do trabalho foram realizadas entrevistas qualitativas com designers educacionais e designers gráficos de diferentes instituições, com o objetivo de identificar os

maiores desafios comunicacionais. Para os DEs, pediu-se que trouxessem e analisassem projetos cujo resultado não se mostrou satisfatório, e que explicassem, a seu modo, os pontos de atenção. Estas conversas estão registradas no tópico 2. **Análise Contextual**, neste relatório. Posteriormente o material foi analisado e gerou-se uma proposta de framework para ser utilizado nos pontos de contato entre os profissionais: 1. momento de demanda do projeto pelo DE; 2. momento de análise de entrega parcial do DG e 3. momento de entrega final do DG. O registro das principais ideias para o projeto constam no tópico 3. **Proposta**. Com estas ideias em mãos, foi realizado um protótipo navegável, que simula a ferramenta, etapa registrada no tópico 4. **Prototipagem**. Com o protótipo em mãos, pretende-se pedir que os entrevistados utilizem-no por algum tempo, para obter feedback e realizar as melhorias e adequações necessárias, registrado no tópico 5. **Validações**.

Fundamentação teórica

O design instrucional é a ação intencional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos em situações didáticas específicas a fim de promover a aprendizagem humana (Filatro, 2009). Isso significa que a atuação do profissional pode acontecer em diferentes meios em que a aprendizagem ocorre, sendo o foco deste trabalho a atuação voltada para desenvolvimento de cursos a distância. Segundo Filatro, quando falamos em uma solução educacional, o designer instrucional pode atuar em três níveis:

1. Macro: nível em que são definidas as diretrizes para todas as experiências educacionais de uma instituição.
2. Meso: neste nível, são estruturados programas, cursos e disciplinas.
3. Micro: aqui, o DI é responsável pelo desenvolvimento das unidades de estudo de um determinado curso, criando roteiros que orientam e definem como os demais membros da equipe multidisciplinar devem desenvolver suas atividades para que o objetivo educacional do curso seja alcançado.

No contexto da produção de cursos para EAD é habitual a existência de equipes multidisciplinares com funções de apoio técnico, administrativo e pedagógico (MERCADO, 2018). Com diferentes olhares e competências, o grupo é capaz de produzir soluções de maior qualidade. Os profissionais comuns a essas equipes são designers instrucionais, editores de texto, designers

gráficos e web designers, programadores web, produtores de rádio e TV, ilustradores e bibliotecários (PALANGE, 2015).

Designers gráficos ou web designers são responsáveis pela composição visual do ambiente virtual de aprendizagem. Estes profissionais também transformam ideias desenvolvidas pelo designer educacional e pelos conteudistas em suas formas visuais, concebendo e produzindo sites, criando e adaptando identidades visuais para cursos, tratando imagens e diagramando documentos (MERCADO, 2018)

Design gráfico é o termo usado para definir a atividade relacionada à linguagem visual de projetos em suportes variados. Lida com a articulação de textos e imagens e compreende projetos gráficos e identidades visuais (ABC da ADG, 2013). Já webdesign é a área especializada do design responsável pelo planejamento e projeto de sites e outras soluções para web, compreendendo também a estruturação de navegação própria desse tipo de suporte (ABC da ADG, 2013). Por fim, identidade visual é o conjunto de elementos gráficos (logotipo, sinais gráficos, tipografia e conjunto de cores) que identificam visualmente uma instituição, produto ou evento (ABC da ADG, 2013). Quando falamos em EAD, é comum a criação de identidades visuais para cursos ou programas de ensino.

O projeto resultante do presente trabalho é um framework que deverá auxiliar o DE na comunicação com designers gráficos e web designers a respeito de objetos educacionais específicos. Portanto, falamos de DEs com atuação no nível micro.

Entende-se que um framework é um conjunto de princípios norteadores que podem ser aplicados em um determinado contexto (Oliveira e Cadeira, 2007), podendo materializar-se na forma de uma lista de questões a serem respondidas, um canvas, uma matriz ou outra interface. Esse tipo de ferramenta “ajuda a organizar e agrupar visualizações e suportar a identificação de que tipo e qual nível de análise é melhor endereçado às necessidades do usuário” (Borner e Polley, 2014).

2. Análise Contextual

Para compreender o problema com mais profundidade, foram entrevistados designers educacionais e designers gráficos de cinco diferentes instituições educação a distância. Sobre as instituições, quatro são de ensino superior e a quinta atua também no segmento corporativo. Três são públicas e duas privadas. Sobre os profissionais, foram entrevistados oito DEs e três DGs. Vale citar que muitos designers educacionais trouxeram experiências vividas anteriormente em outras instituições de ensino.

Para os DEs, perguntou-se sobre a relação com os DGs, os tipos de trabalho pedidos, de que modo é feita essa solicitação e, então, o entrevistado apresentava seu projeto. Para os DGs, perguntou-se sobre a relação com os DEs, os tipos de trabalhos pedidos, de que modo é feita essa solicitação e quais as alterações mais comuns pedidas.

Metodologia

Foram realizadas entrevistas qualitativas individuais e por webconferência. Para embasar a análise das entrevistas, utilizou-se o método da Análise de Conteúdo, de Laurence Bardin, que consiste em “um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a ‘discursos’ (conteúdos e continentes) extremamente diversificados” (Bardin, 2011).

Segundo o método, após a coleta dos dados a análise é feita em três etapas principais: (1) pré-análise, (2) exploração do material e (3) tratamento dos resultados obtidos e interpretação.

No momento de pré-análise, é feita a chamada “leitura flutuante” do material coletado, em que ocorre um primeiro contato com o texto e são formuladas as primeiras hipóteses. Nessa etapa, foram lidos os registros das entrevistas e separados os trechos que seriam analisados. Os trechos que não foram investigados tratam de temas que não estão relacionados à pergunta fundamental deste projeto.

Já na segunda etapa, exploração do material, há duas subetapas: a codificação e a categorização do material. Na codificação são definidas as unidades de contexto e as unidades de registro. As unidades de registro são a menor parte do conteúdo, “cuja ocorrência é registrada de acordo com as categorias levantadas” (Franco, 2008). Elas podem ser uma palavra, um tema, um personagem,

um acontecimento, etc. Já as unidades de contexto permitem que se tenha a significação das unidades de registro, que se compreenda a unidade associada àquilo que lhe dá significado.

No caso deste trabalho, utilizou-se como unidade de registro o tema e como unidades de contexto a pergunta relacionada ao trecho, conforme exemplo abaixo.

Trecho da entrevista	Unidade de registro	Unidade de Contexto
4. Você costuma pedir alterações no trabalho do DG? [...] “Na verdade, ele teria que apagar essa ideia que ele criou e começar isso do zero. Eu percebi - e isso em vários designers - que eles não começam do zero. Eles tentam corrigir aquela primeira versão que está com muitos problemas, e se eu pedisse mais uma alteração ele ia tentar corrigir de novo. Parece que é difícil desprender da ideia inicial”	Necessidade de refazer a proposta	Alterações solicitadas no trabalho do DG

Exemplo de codificação em unidade de registro e de contexto.

Na etapa de categorização as unidades coletadas são classificadas e reagrupadas em grupos de elementos similares, sob critérios estabelecidos previamente. No caso deste trabalho, as unidades de registro foram organizadas nos critérios:

- **Aspectos de Design Gráfico que devem ser observados em uma solução para educação:** nesta categoria, foram agrupadas todas as unidades de registro que indicavam aspectos práticos a serem observados, por exemplo “paleta cromática incompatível com o tema da solução de educação”.
- **Relação DE + DG:** nesta categoria, foram agrupadas as unidades de registro que indicavam aspectos da relação entre os dois perfis profissionais, por exemplo “relação melhora com equipe mais experiente” e “há dificuldade na comunicação”.
- **Desafios do projeto:** nessa categoria, foram listados os desafios que o framework deve levar em conta, mas que não apresentam uma solução óbvia. São exemplos “dificuldade do DI em comunicar suas expectativas visuais” e “profissionais recebem a crítica como um ataque pessoal”.

A terceira etapa é o tratamento dos dados, inferências e interpretação, cujos resultados estão destacados no tópico a seguir. Nesta etapa, os materiais categorizados são analisados e as hipóteses são revistas. Segundo Bardin, este momento é da intuição e da análise reflexiva e crítica. O registro das entrevistas realizadas com DEs e DGs constam no anexo deste relatório.

Resultados das entrevistas

Durante as entrevistas foram levantados pontos relevantes para o desenvolvimento deste projeto. Destacam-se:

Observações que confirmam a relevância deste trabalho:

- Em todas as entrevistas com DEs foi confirmada a existência de dificuldades na relação DE-DG, muitas vezes por uma “sobreposição” de funções tendo em vista que os trabalhos da equipe multidisciplinar são coletivos. Essas dificuldades foram relatadas tanto nas instituições em que os entrevistados atuam neste momento quanto em experiências anteriores.
- Em geral a relação melhora conforme a experiência da equipe multidisciplinar. Quanto mais juniores os profissionais, maiores os conflitos. Portanto, esse trabalho torna-se mais relevante para equipes em formação.

Observações de aspectos a serem incluídos na futura solução:

- Notou-se que parte das insatisfações em projetos é fruto de uma concepção feita pelo DI mas comunicada de forma dúbia no roteiro/storyboard. Tendo isso em vista, pode ser interessante que o framework possa ser utilizado nesta etapa anterior ao trabalho do designer gráfico.
- A utilização de referências visuais selecionadas pelo DE e informadas no roteiro foi destacada como positiva por alguns entrevistados, mas demanda a indicação do aspecto específico que se adequa ao projeto.
- Foi bastante citada a questão do ego, de como os integrantes se sentem pessoalmente ofendidos quando tem seus trabalhos criticados. Talvez falte a compreensão de que ajustes são parte do processo e, portanto, são esperados; não são “erros” e não há “culpados”. Assim como a revisão textual edita o texto, uma avaliação parcial pode alterar a interface, e isso não é uma crítica pessoal. De qualquer modo, talvez o framework deva

levar esse aspecto em conta e revelar também pontos positivos do trabalho, facilitando o aceite da crítica. Talvez utilizar a estrutura de feedbacks: elogio seguido de crítica.

- Como comunicar que o caminho de projeto parece estar comprometido, sugerindo que se inicie uma nova ideia sem relação com a proposta anterior?

Por fim, sintetizando os aspectos de design gráfico identificados nesses projetos que devem ser levados para o framework, destaco:

- No roteiro/storyboard é importante que se pontue claramente quais aspectos da referência são relevantes para o projeto. É o mecanismo de funcionamento? O estilo de ilustração? O esquema de cores (paleta cromática)? A “carinha”, a “estética” do recurso (projeto gráfico)?
- Repertório: onde buscar referências para comunicar suas ideias utilizando exemplos concretos?
- Estilo: como indicar claramente o que se espera? Evitar utilizar nomes como “realista”, “flat design” etc. Melhor mostrar o que é esperado com referências.
- Como ajudar o DE a identificar e explicitar seu desconforto visual? Como descrever o que está ruim? Uma sequência de perguntas seria o suficiente?
- Orientar o DE : há algo que chame muito a atenção visualmente, que se torne foco? Esse foco é desejado ou concorre pela atenção do aluno, prejudicando a experiência educacional?
- Semântica: ‘o esquema de cores está muito sóbrio’, ‘dá uma sensação de material sério, talvez até ultrapassado’. Isso é adequado para o perfil do aluno da instituição? Isso é adequado para a narrativa desejada? Tem relação com o tema do recurso? É uma associação desejada ou prejudicial? Como ajudar o DE a realizar esse tipo de leitura?
- Hierarquia da informação: é possível perceber, com facilidade, os títulos e informações mais importantes? Há informações secundárias que destacam-se ou parecem ter o mesmo grau de importância de informações secundárias? As informações estão próximas de seus enunciados e títulos?
- Problemas de legibilidade: contraste entre tipografia e fundo: compromete a leitura de alguma maneira? Forma da tipografia: é rebuscada e pode comprometer a leitura?
- Há elementos gráficos desproporcionais, comprometendo a leitura do recurso?
- Há elementos em excesso no layout?
- O projeto/disciplina/curso tem um projeto visual definido? Se não tem, já foram produzidos outros materiais gráficos para o mesmo projeto? É interessante que esse padrão visual seja seguido? Parecem fazer parte de um conjunto? Usam o mesmo tipo de letra? As mesmas

cores? Parecem ser parte de um mesmo conjunto? Há um projeto gráfico que deva ser seguido?

- Roteiro/storyboard: há algum elemento do roteiro que foi retirado? Há algum elemento que não estava no roteiro e foi incluído? Essas alterações fazem sentido?
- Os elementos que recebem destaque estão adequados? Ou o foco se concentra em elementos indesejados?
- O material é capaz de gerar interesse visual adequado para o público?
- A ilustração reforça a mensagem que se quer passar? Ou pode gerar interpretação contrária ou prejudicial?
- A disposição dos elementos na tela contribui para o entendimento da informação? Ou torna a informação confusa?
- As instruções para uso do recurso estão claras? O aluno sabe facilmente o q precisa fazer?
- Há fotografias ou ilustrações que pareçam embaçadas?

As entrevistas também resultaram nos seguintes questionamentos:

- Até onde vai a autonomia do DE e em qual momento começa a ação do DG? Parece haver uma linha tênue e bastante subjetiva. Há modos diferentes de compreender essa relação:
 - Há quem entenda que o DE cria, o DG executa
 - Há quem entenda que o DE concebe a ideia geral é o DG é o responsável pelos aspectos visuais
 - Há quem entenda que o DE concebe, o DG é responsável pelos aspectos visuais, mas o DE é responsável pelo resultado geral e por isso poderia determinar ajustes na interface.
- Cabe ao designer instrucional observar se um determinado projeto gráfico está sendo aplicado adequadamente? Ou ainda: até que medida o DE deveria avaliar isso? Há casos observados em que nada é seguido, de modo que o aluno perceba os materiais como desconexos Mas há outros em que os DEs entrevistados observam detalhes, num nível que talvez não comprometa a experiência de aprendizagem do aluno.

Observações que indicam novos caminhos para este trabalho:

Foi bastante citada a falta de entendimento por parte de DGs de que, no contexto educacional, a questão autoral deve ser deixada de lado em lugar da valorização da perspectiva do aluno. Foi

sugerido que se faça o caminho inverso a esse trabalho: a seleção de conceitos educacionais importantes para o restante da equipe multidisciplinar. Trazendo exemplos práticos, um entrevistado disse que o restante da equipe costuma ter formações em áreas sem relação com a educação (por exemplo, design, programação e audiovisual). Então eles não entendem, por exemplo, que seja preferível ter uma interface 'poluída' e com instruções que parecem óbvias para garantir o entendimento do conceito. Ou, por exemplo, que uma narrativa muito lúdica pode não ser adequada em um curso que se baseia na andragogia. Se a equipe tiver bases na educação, vai compreender melhor o que o DE faz e quais seus papéis.

3 Proposta

As entrevistas realizadas foram essenciais para a organização das informações e para que novas ideias surgissem a respeito do framework. Notou-se que cada DE tem um modo particular de comunicar suas ideias - roteiros, storyboard, conversas informais - e portanto a solução apresentada deveria ser um complemento a esse processo já realizado. Algo como um “lembrete” do que deve ser observado.

Outro ponto relevante foi a percepção de que a solicitação do projeto por vezes é vaga, então o framework deveria ser utilizado não apenas após a entrega da solução educacional, mas no momento inicial, para que o DG receba informações suficientes.

Pensando-se que muitos projetos são feitos rapidamente, é comum que o DE não tenha muito tempo para analisar/validar uma etapa intermediária. Mais do que isso, ele pode não ter conhecimento técnico suficiente para analisar todos os detalhes que podem impactar a interface de uma solução. O framework, então, poderia ser um “guia” para ajudar um não-designer (gráfico) a analisar um projeto de design gráfico.

Um dos entrevistados comentou querer um “checklist” para saber o que observar, e essa sugestão pareceu acertada. Então, todos os pontos observados nos projetos apresentados nas entrevistas foram organizados, sistematizados, complementados e transformados em checklist.

3.1 Framework para momento de pedido do projeto para o DG

A mesma dinâmica foi pensada para o momento de pedido de projeto: um lembrete de quais informações devem ser passadas ao DG. A seguir, os tópicos pensados para essa etapa:

1. Contexto do projeto

Ainda que o DG tenha sido informado a respeito do contexto em uma reunião anterior, é comum que este profissional atue em diferentes projetos simultaneamente. Na prática, algumas informações importantes podem sair do radar, então é de grande valor ter um lembrete à mão.

Para este projeto, será produzido o seguinte tipo de material:

- ☐ Identidade visual
- ☐ diagramação de texto
- ☐ gráficos e diagramas simples
- ☐ infográfico
- ☐ ilustração

- ☐ animação
- ☐ layout para ava
- ☐ layout para recurso
- ☐ outros

Ele é parte do curso [nome do curso], um [tipo de curso].

Características do curso

Os itens a seguir trazem questionamentos que podem ajudar o DG a compreender melhor o contexto do material em que irá trabalhar. Algumas perguntas são exploratórias e tem como objetivo fazer com que o DG compreenda as particularidades e especificidades do curso, se houver. Quando falamos em identidade visual, o DG irá buscar elementos visuais que reforcem essas características. Em outros materiais, ele evitará contradizer essas mensagens.

Por exemplo, se um curso se propõe a “formar profissionais inovadores e com pensamento voltado para o futuro em suas áreas”, é preciso cuidado para que os materiais gráficos não tenham soluções visuais cotidianas. Ou, se falamos de um “curso de instituição tradicional que busca formar profissionais de excelência, referências em suas áreas” pode ser interessante elementos visuais que transmitam seriedade.

- O que levou à criação deste curso?
- O que se espera do aluno formado?
- Há alguma característica particular dessa formação?
- Os envolvidos na elaboração do curso têm alguma expectativa com relação ao material?
- O curso já tem uma identidade visual desenvolvida? Há algum outro material visual desenvolvido? É desejável que o novo material dialogue com o existente?
- Há alguma outra informação relevante?

2. Perfil do aluno

- Os alunos têm faixa etária [xxx-xxx] e caracterizam-se por:
- Há informações a respeito do uso de tecnologia ou preferências de mídia?
- Há informações a respeito do estilo de vida dos alunos? Há informações sócio-econômicas?
- Há alguma outra característica relevante?

3. Referências para esse projeto

Deve ter um caminho sinuoso na tela” ou “poderia ter cores chamativas” são indicações subjetivas que podem ser postas em prática de diversas maneiras. Se você tem uma imagem mental clara para esse projeto e gostaria de vê-la materializada, pode ser importante que trabalhe com referências visuais específicas.

Lembre-se de que apresentar referências isoladas não é o suficiente, é necessário indicar qual aspecto em particular se destaca: são as cores? A disposição dos elementos na tela? O estilo de ilustração? O estilo de ícones? Os grafismos utilizados? A linguagem visual, ou seja, o “conjunto da obra”?

Sempre vale lembrar que no design de artefatos educacionais é fundamental que os

projetos sejam adequados para quem irá utilizar o material, ou seja, o aluno. Por isso, pense sempre que as referências devem ser adequadas para o perfil do aluno.

- Referência 1: [link]
Aspecto relevante:
- Referência 2: [link]
Aspecto relevante:
- Referência 3: [link]
Aspecto relevante:

Cabe dizer que nem todos os campos precisam ser respondidos, a depender da complexidade/tipo de solução requerida.

3.1 Framework para análise de interface recebida em momento intermediário

Por vezes o DE receberá uma versão prévia do material final ou, ainda que seja a proposta final, há prazo suficiente para grandes ajustes na interface. Propõe-se que o DE utilize o framework como um roteiro: se algum item for observado, é marcado para posterior comunicação com o DG. Conforme o DE realiza essa análise guiada, acaba por aprender conceitos de design gráfico e espera-se que, com o tempo, o framework não seja mais necessário. O checklist se inicia lembrando ao DE quem é o aluno daquele projeto, de modo que ele tenha em mente que a análise não é baseada no seu gosto pessoal, mas na necessidade do usuário final. Na sequência, ajuda o DE a destacar os pontos fortes da solução, porque isso pode facilitar o diálogo com o DG. Por fim, destaca os pontos que demandam melhoria.

1. Aluno e contexto

No design de artefatos educacionais é fundamental que os projetos sejam adequados para quem irá utilizar o material, ou seja, o aluno. Por isso, convidamos você a relembrar o perfil do seu aluno pensando sempre que a análise deve ser feita de acordo com as preferências dele, não suas! Neste momento, também vale retomar o contexto do projeto.

- Este projeto é parte do curso [nome do curso] , um [tipo de curso].
- Os alunos têm faixa etária [xxx-xxx] e caracterizam-se por [características principais].
- Este curso/disciplina [possui/não possui] identidade visual previamente definida ou outros materiais visuais já produzidos.

2. Pontos fortes do projeto

Que tal começar sua análise destacando os pontos positivos da entrega, aqueles que

contribuem para uma melhor experiência de aprendizagem do aluno?

Analisando essa entrega, vale ressaltar que os aspectos abaixo contribuem para a experiência de aprendizagem do aluno:

- ❑ Composição boa: a maneira como os elementos estão dispostos na tela é interessante e ajuda na compreensão do conteúdo.
- ❑ Hierarquia da informação bem feita: é possível perceber rapidamente quais informações são mais importantes.
- ❑ Hierarquia da informação bem feita: é possível perceber claramente a diferença entre títulos e subtítulos.
- ❑ Bom uso de elementos interativos: utilizados em momentos oportunos, organizam a informação e tornam o material mais interessante.
- ❑ Linguagem visual adequada: a escolha de tipografia (fonte), ilustrações, cores e demais elementos gráficos é compatível com o público e com o tema do projeto.
- ❑ Bom uso de ilustrações ou ícones: a maneira como as ilustrações/ícones foram utilizados atrai o olhar para informações relevantes.
- ❑ Alterações positivas no roteiro/storyboard: alguns elementos foram produzidos de modo diferente do roteiro, e isso teve resultado positivo na experiência de aprendizagem.

Semântica

“As coisas não somente são, elas também parecem”¹. Semântica tem a ver com o “parecer”, são as associações que fazemos do projeto com outros contextos a partir de pistas materiais - cores, tipografia, estilo de ilustração, formas etc. Toda vez que você pensar “isso me lembra...”, “mas não parece aquele...”, “tem cara de...”, isso é uma análise semântica que, mesmo sendo subjetiva, pode ser comunicada ao DG.

As associações podem ser desejadas ou indesejadas e os tópicos a seguir destacam pistas materiais que evocam conceitos desejados.

- ❑ Semântica da paleta cromática: as cores escolhidas remetem a [insira o contexto/ situação] e essa é uma associação positiva para o projeto porque [insira o motivo].
- ❑ Semântica da ilustração/fotografia: o estilo escolhido remetem a [insira o contexto/ situação] e essa é uma associação positiva para o projeto porque [insira o motivo].
- ❑ Semântica da linguagem visual: o conjunto de tipografia (fontes), ilustrações e imagens, cores e demais elementos gráficos remetem a [insira o contexto/ situação] e essa é uma associação positiva para o projeto porque [insira o motivo].

3. Pontos fracos do projeto

Este é o momento de indicar quais pontos precisam ser melhorados, sempre pensando na perspectiva do aluno.

Analisando essa entrega, os aspectos abaixo podem precisar de um olhar mais atento:

- ❑ Composição confusa: a maneira como os elementos estão dispostos na tela está confusa e dificulta a compreensão do conteúdo.
- ❑ Composição confusa: alguns elementos que se relacionam estão distantes entre si, dificultando a compreensão do conteúdo.
- ❑ Composição confusa: há elementos desproporcionais, dando ênfase a aspectos não desejados.
- ❑ Composição confusa: há excesso de elementos, prejudicando a exploração do material.
- ❑ Foco visual em elemento indesejado: ao observar o projeto, um elemento se destaca muito visualmente, concorrendo pela atenção do aluno.
- ❑ Hierarquia da informação não está clara: é difícil perceber a diferença entre títulos, subtítulos, texto principal e/ou legendas. Algumas informações devem ter mais destaque, outras, são secundárias.
- ❑ Legibilidade pode ser melhorada: a cor do texto parece “apagada” e pode dificultar a leitura do material.
- ❑ Legibilidade pode ser melhorada: a forma das letras é muito rebuscada e pode dificultar a leitura do material.
- ❑ Pouco uso de ilustrações, fotografias ou ícones: a falta desses elementos gera pouco interesse visual no material.
- ❑ Fotografias, ilustrações ou ícones em baixa resolução: os elementos parecem embaçados ou pixelizados.
- ❑ Uso confuso de elementos interativos: estão utilizados em excesso, dificultando a navegação pelo material.
- ❑ Uso confuso de elementos interativos: faltam instruções para compreender como navegar pelo material
- ❑ Identidade visual não foi seguida: o material produzido parece não se relacionar visualmente com os demais materiais do curso.
- ❑ Identidade visual não foi seguida: alguns elementos do material estão diferentes dos demais materiais do curso.
- ❑ Alterações negativas no roteiro/storyboard: algumas orientações do roteiro/storyboard não foram seguidas e isso prejudicou a experiência de aprendizagem.
- ❑ Alterações negativas no roteiro/storyboard: alguns elementos do roteiro/storyboard não constam no material ou foram incluídos elementos extras, de modo prejudicial.

Semântica

- ❑ Semântica da paleta cromática: as cores escolhidas remetem a [insira o contexto/ situação] e essa é uma associação negativa para o projeto porque [insira o motivo].
- ❑ Semântica da ilustração/fotografia: o estilo escolhido remete a [insira o contexto/ situação] e essa é uma associação negativa para o projeto porque [insira o motivo].
- ❑ Semântica da linguagem visual: o conjunto de tipografia (fontes), ilustrações e imagens, cores e demais elementos gráficos remetem a [insira o contexto/ situação] e essa é uma associação negativa para o projeto porque [insira o motivo].

Um novo caminho de projeto

Em alguns casos há tantos ajustes a fazer que parece ser necessário iniciar uma

nova proposta, com ideias frescas e sem relação com a entrega atual. Se você entender que este é o caso, é importante dialogar com o DG para que juntos decidam se vale iniciar um novo caminho. A seguir, veja novamente aspectos que podem indicar essa necessidade.

Levando em conta os aspectos abaixo, talvez o caminho de projeto tomado esteja comprometido. Conseguiríamos pensar em uma nova proposta, sem relação com a atual?

- ❑ Composição confusa: a maneira como os elementos estão dispostos na tela está confusa e dificulta a compreensão do conteúdo.
- ❑ Uso confuso de elementos interativos: estão utilizados em excesso, dificultando a navegação pelo material.
- ❑ Alterações no roteiro/storyboard: algumas orientações do roteiro/storyboard não foram seguidas e isso prejudicou a experiência de aprendizagem.
- ❑ Alterações no roteiro/storyboard: alguns elementos do roteiro/storyboard não foram incluídos no material.
- ❑ Semântica da linguagem visual: o conjunto de tipografia (fontes), ilustrações e imagens, cores e demais elementos gráficos remetem a [insira o contexto/ situação] e essa é uma associação negativa para o projeto porque [insira o motivo].

A depender da complexidade do projeto a análise deve ser mais sucinta.

3.1 Framework para análise de interface recebida em estágio final

Há momentos em que a interface chegará ao DE já finalizada e sem a possibilidade de grandes ajustes. Nessas situações, a análise proposta é similar a do tópico anterior, retirando-se o trecho que aborda o novo caminho de projeto.

4 Prototipagem

Com as ideias do tópico anterior mais definidas, partiu-se para a construção de um protótipo navegável da ferramenta.

A Figura 1 apresenta a tela inicial do protótipo do framework, com a possibilidade de acesso às três etapas e a indicação da possibilidade de recorrência da segunda etapa - análise intermediária. A partir dessas três opções, o usuário seleciona uma das etapas e é apresentada a respectiva tela para que preencha os itens solicitados pelo instrumento.



Figura 1. Representação da tela inicial do protótipo do framework

Em cada etapa é apresentado um conjunto específico de itens referentes ao projeto em desenvolvimento que devem ser informados/preenchidos pelo DE, como apresentado na Figura 2, para posterior geração pelo framework de uma folha-resumo com a finalidade de apoiar sua conversa com o DG.

PEDIDO/ROTEIRO/STORYBOARD

1

Sem dúvidas você já tem um modo particular de levar suas orientações para o DG, talvez por meio de um storyboard ou roteiro. Trazemos, então, um complemento a essa ferramenta já utilizada, um resumo de aspectos gerais que pode ser anexado à sua ferramenta.

Neste momento é importante que o DG compreenda bem o contexto do projeto (A), o perfil do aluno (B) e o que você, DE, imagina para esse objeto educacional (C).

Vamos detalhar esses aspectos?

A. CONTEXTO DO PROJETO

Ainda que o DG tenha sido informado a respeito do contexto em uma reunião anterior, é comum que este profissional atue em diferentes projetos simultaneamente. Na prática, algumas informações importantes podem sair do radar, então é de grande valor ter um lembrete à mão.

Clique nos campos pertinentes ao seu projeto para preenchê-los.

Para este projeto, será produzido o seguinte tipo de material:

<input type="checkbox"/> Identidade visual	<input type="checkbox"/> Diagramação de texto	<input type="checkbox"/> Gráficos e diagramas simples
<input type="checkbox"/> Infográfico	<input type="checkbox"/> Ilustração	<input type="checkbox"/> Animação
<input type="checkbox"/> Layout para AVA	<input type="checkbox"/> Layout para recurso	<input type="text" value="Outros"/>

Ele é parte do curso , um .

CARACTERÍSTICAS DO CURSO

Os itens a seguir trazem questionamentos que podem ajudar o DG a compreender melhor o contexto do material em que irá trabalhar. Algumas perguntas são exploratórias e tem como objetivo fazer com que o DG compreenda as **particularidades e especificidades** do curso, se houver. Quando falamos em identidade visual, o DG irá buscar elementos visuais que reforcem essas características. Em outros materiais, ele evitará contradizer essas mensagens.

Por exemplo, se um curso se propõe a "formar profissionais inovadores e com pensamento voltado para o futuro em suas áreas", é preciso cuidado para que os materiais gráficos não tenham soluções visuais cotidianas. Ou, se falamos de um "curso de instituição tradicional que busca formar profissionais de excelência, referências em suas áreas" pode ser interessante elementos visuais que transmitam seriedade.

O que levou à criação deste curso?

Preencha caso se aplique ao seu projeto.

O que se espera do aluno formado?

Preencha caso se aplique ao seu projeto.

Figura 2. Representação da tela com segmento da primeira etapa do protótipo do framework

Esta primeira versão do protótipo pode ser experienciada neste link:

<https://clara782258.invisionapp.com/console/TCC-teste-ck9vhmb560eng0194m9pljqa2/ck9wtvj510b5101arub8t77zp/play>

As telas constam nos apêndices deste trabalho.

O protótipo inicial levou à reflexão sobre quão longa pode ser a análise. Percebeu-se que um exame tão detalhado é adequado para projetos de algumas naturezas (como aqueles que demandam um layout para recurso educacional) mas pode ser excessivo em outros casos (como diagramas ou ilustrações). Dessa maneira, foi feito um refinamento do protótipo, permitindo a filtragem por tipo de projeto analisado. Projetos de menor complexidade apresentariam apenas parte dos itens a serem analisados; projetos complexos, a totalidade dos itens.

As telas do segundo protótipo podem ser vistas nos apêndices. É possível experienciar a ferramenta neste link:

<https://clara782258.invisionapp.com/public/share/EH18TTKNXU#screens/479132092>

Entende-se que, até este momento do desenvolvimento, a ferramenta está excessivamente baseada na comunicação textual e, para torná-la mais sintética, pretende-se fazer uso de iconografia e novos recursos de navegação, talvez segmentando a análise em blocos temáticos ainda menores. Desse modo, o usuário teria a opção de aprofundar ou não em algum aspecto, caso ache pertinente, e teria pistas visuais sobre a análise que está realizando.



5 Validação

A etapa de validação será realizada após a implementação dos ajustes indicamos anteriormente. Como o protótipo facilita o entendimento da proposta, mas não permite a efetiva utilização dos checklists, será disponibilizada uma versão em word para os DEs entrevistados que desejem testar o framework.

Espera-se que o uso seja feito em alguns projetos e que se obtenham feedbacks com sugestões de melhorias e críticas, possivelmente por meio de um questionário. O instrumento será detalhado posteriormente, mas algumas questões que deverão constar são:

Avaliação de framework - primeiras ideias para instrumento
<ol style="list-style-type: none">1. Você utilizou o framework?2. Durante qual período?3. Em quantos projetos?4. Você utilizou o framework no momento de solicitar um projeto ao designer gráfico?<ol style="list-style-type: none">4.1. Se sim, o framework facilitou essa atividade? De que maneira?4.2. Durante você percebeu a falta de algum tipo de informação no framework?5. Você utilizou o framework no momento de analisar uma entrega parcial feita pelo designer gráfico?<ol style="list-style-type: none">5.1. Se sim, o framework facilitou essa atividade? De que maneira?5.2. Durante você percebeu a falta de algum tipo de informação no framework?6. Você utilizou o framework no momento de analisar uma entrega final feita pelo designer gráfico?<ol style="list-style-type: none">6.1. Se sim, o framework facilitou essa atividade? De que maneira?6.2. Durante você percebeu a falta de algum tipo de informação no framework?7. Gostaria de indicar alguma melhora no framework?

Seria interessante a realização de entrevistas qualitativas com os DGs que desenvolverem os trabalhos solicitados pelos DEs, com o objetivo de saber se a comunicação se tornou mais clara e facilitada.

6 Conclusões

Os projetos educacionais para o contexto EaD são coletivos e envolvem profissionais com diferentes vivências, visões e expectativas. O desenvolvimento deste projeto mostrou-se bastante desafiador porque, mais do que uma questão de domínio de conceitos técnicos, há um lado interpessoal bastante subjetivo envolvido.

As entrevistas foram essenciais para a compreensão da complexidade da questão e para a geração de soluções, mostrando mais uma vez que em design o usuário sempre deve ser ouvido. Lamenta-se, apenas, a impossibilidade de contato com mais DGs nessa etapa do projeto.

Também trouxeram reflexões importantes a respeito da relação DE-DG: há quem entenda que o DE cria e o DG executa e há quem entenda que o DE concebe a ideia geral e o DG é o responsável pelos aspectos visuais, por exemplo. Outro questionamento fruto das entrevistas tem relação com as identidades visuais: cabe ao designer instrucional observar se um determinado projeto gráfico está sendo aplicado adequadamente? Ou ainda: até que medida o DE deveria avaliar isso? Há casos observados em que nada é seguido, de modo que o aluno perceba os materiais como desconexos, mas há outros em que os DEs entrevistados observam detalhes, num nível que talvez não comprometa a experiência de aprendizagem do aluno.

Como desdobramentos futuros para este projeto estão a realização de adequações na solução visando a utilização de mais recursos visuais e menos textuais; o teste da solução pelos DEs entrevistados, por meio de “versão offline” ; as adequações e revisões a partir dos feedbacks obtidos na validação, um novo teste e posteriormente a implementação da ferramenta online.

Além disso, como sugestão de um entrevistado, pode-se explorar o caminho oposto: quais conceitos de DE um DG que trabalha com produtos educacionais deve conhecer? Como essa comunicação pode ser melhorada do DG para o DE?

7 Referências

- Associação dos Designers Gráficos do Brasil. **ABC da ADG - Glossário de termos e verbetes utilizados em design gráfico**. Ed. Blucher. São Paulo. 2012.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Edições 70 - Almedina Brasil. São Paulo, 2016.
- BORGES, L. A. **Pesquisa e inovação aberta e em rede**. Tecnologia em Design Instrucional, Unifesp, 2018. Notas de aula.
- BÖRNER, Katy. POLLEY, David E. **Visual insights: a practical guide to making sense of data**. Cambridge, Massachusetts/ England, London: The MIT PRESS, 2014. P 3.
- CAROLEI, P. **Introdução ao design instrucional**. Tecnologia em Design Instrucional, Unifesp, 2018. Notas de aula.
- FILATRO, A. **Design Instrucional na prática**. Pearson. São Paulo. 2009.
- GARBE G. G. **Gestão de projetos em estruturas organizacionais formais de ensino**. Tecnologia em Design Instrucional, Unifesp, 2019. Notas de aula.
- MEISTER I. P; FARIAS, A. **Design e linguagens digitais**. Tecnologia em Design Instrucional, Unifesp, 2019. Notas de aula.
- MENDES, R. M.; MISKULIN, R. G. S. **A análise de conteúdo como uma metodologia**. Cadernos de Pesquisa v.47 n.165 p.1044-1066 jul./set. 2017.
- MERCADO, L.P.L. **Equipe multidisciplinar em educação a distância**. In: Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância. Ed. Papirus. Campinas. 2018
- MOZZATO, A.R.; GRZYBOVKI, D. **Análise de Conteúdo como Técnica de Análise de Dados Qualitativos no Campo da Administração: Potencial e Desafios**. RAC, Curitiba, v. 15, n. 4, pp. 731-747, Jul./Ago. 2011.
- NASCIMENTO, L. C. P. **Crítica do Design**. Design - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2011. Notas de aula.
- OLIVEIRA, M.; CALDEIRA, M. **Um <<framework>> para a gestão do conhecimento nas organizações**. Revista Portuguesa e Brasileira de Gestão, Lisboa. 2007/2008.
- PALANGE, I. **Produção de design instrucional para EAD: modelos, processos, organização de equipes e dinâmica de trabalho**. In: Design Instrucional para cursos on-line. Editora Senac São Paulo. São Paulo. 2015.
- TEDE. Tecnologia em Design Educacional. **Manual do aluno**. São Paulo, 2018.

8 Apêndices

1 Entrevistas com DEs

1. Entrevistado DE-A

Destaques da entrevista

“A relação com o designer (gráfico) melhora quando ele entende de educação. Quando ele leva em conta o público, o contexto, já tem alguma vivência ou experiência na área da educação, ajuda no desenvolvimento do trabalho. Quando o foco do designer é somente a estética, a relação fica mais complicada.”

“Quando pegamos alguém resistente (às mudanças), a gente evita falar para não se desgastar. Quando a gente pega alguém legal, a gente evita falar porque fica sem graça. As pessoas ficam um pouco apreensivas, com medo de ferir os outros.”

1. Onde você trabalha? Há muitos DGs na equipe multidisciplinar?

Instituição pública com aproximadamente 8 DGs e 8 DEs.

1.1. Como é a relação com eles? Você sente dificuldade na comunicação?

O entrevistado diz que a relação com designers gráficos é melhor com os profissionais que têm vivência ou noções de educação.

“A relação com o designer (gráfico) melhora quando ele entende de educação. Quando ele leva em conta o público, o contexto, já tem alguma vivência ou experiência na área da educação, ajuda no desenvolvimento do trabalho.

Quando o foco do designer é somente a estética, a relação fica mais complicada.”

O entrevistado acredita que isso pode estar relacionado à formação do designer gráfico, como ele entende seu papel e a área.

Afirma também que existe a questão do ego: “as pessoas ficam pessoalmente ofendidas se você não aceitar a ideia sem nenhum ajuste” e complementa: “talvez os designers que tenham essa visão de que existe um usuário lá no final não se sintam tão donos (da ideia) e por isso a relação seja um pouco melhor”

Entende, ainda, que a questão pode ter relação com a maturidade das pessoas/equipe, talvez falte entendimento de que em um trabalho de equipe todos modificam o projeto que está sendo criado.

“Muitas vezes há troca, mas em outras a equipe de arte parece querer mudar as coisas sem argumentos. Só para dizer ‘eu mudei, eu contribuí’. Quando são mudanças pertinentes, com argumentos, faz sentido. “

2. Quais tipos de trabalho você costuma pedir aos DGs? (gráfico, infográfico, ilustração, artes utilizadas em materiais audiovisuais, layouts para AVAs, layouts para REAs)

Costuma pedir layout de REAs, recursos interativos feitos pela instituição. Pede poucas ilustrações e infográficos devido às dificuldades na comunicação e desenvolvimento do trabalho, reservando esses pedidos para casos extremamente necessários.

“Eu mesmo pego imagem no banco, só peço para a arte se realmente não encontrar o que preciso. Ou quando envolve programação ou algum tipo de interação. Isso implica em uso de tempo (do DE) com atividades que não são da sua competência.”

3. Como você faz esse pedido de trabalho para os DGs? (Briefing, roteiro, pede verbalmente)

3.1. O que costuma constar nesse pedido? (Referências visuais? Informações sobre o curso em que será utilizado? Informações sobre o perfil do aluno? Informações sobre o contexto em que será utilizado? - Verificar se os cursos possuem linguagem visual definida).

O entrevistado utiliza um modelo da instituição como base para seu próprio roteiro. Geralmente coloca uma descrição do funcionamento do recurso seguida de uma descrição estética com referências e indicações gerais como “quero uma tela dividida em seções cromáticas”, “quero ilustrações no estilo x” ou “quero uso de fotografias e não ilustrações”. O entrevistado procura usar referências de projetos que a instituição já fez “para não ter grandes surpresas”. Na sequência, o roteiro do entrevistado apresenta uma descrição das telas com os textos e indicações de botões. Não é esquematizado visualmente, não é um storyboard.

A instituição não utiliza storyboard, mas como cada DE roteiriza de um modo, há DEs que fazem. Como o processo da instituição não é homogêneo, o entrevistado imagina que a equipe de arte não saiba o que esperar. O entrevistado complementa : “Tenho certeza de que se eu fizesse um esquema visual, a chance de me decepcionar seria menor, porque quando você só descreve, eu estou visualizando uma coisa e você está visualizando outra quando vai ler”. Porém, afirma ter mais facilidade com indicações textuais.

Cabe citar que nessa instituição os cursos não possuem identidade visual definida, então cada material pode seguir um estilo estético diferente.

4. Você costuma pedir alterações no trabalho do DG?

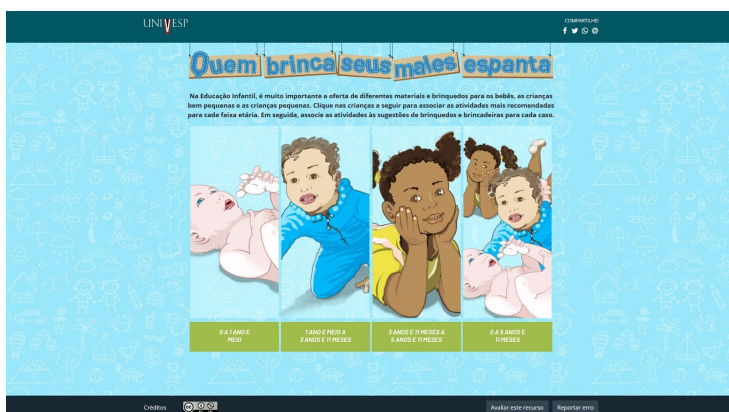
Sim, mas muitas vezes deixa passar para evitar desgastes interpessoais.

Em alguns casos os pedidos do roteiro não são seguidos, mas sem explicação/argumentação do motivo. Afirma que, como não há uma validação intermediária oficial, muitas vezes não há tempo hábil para modificações após a entrega.

Algumas vezes consegue “acompanhar” o trabalho em desenvolvimento de longe, vendo a tela dos computadores dos colegas. Já houve casos de indicações de alterações nessa etapa, cuja orientação não foi seguida.

Também pontua que, quando há avaliações intermediárias, essas têm caráter informal e ocorrem em minutos nos computadores dos designers gráficos. O entrevistado não tem tempo para analisar o produto com calma e entende que a existência de uma avaliação intermediária seria fundamental para diminuir atritos e chegar a um resultado mais adequado para os alunos. Afirma ainda que ter um instrumento que oriente essa análise seria importante para que não se leve as indicações para o lado pessoal, o que é uma questão recorrente.

5. Vamos dar uma olhada no projeto que você trouxe?

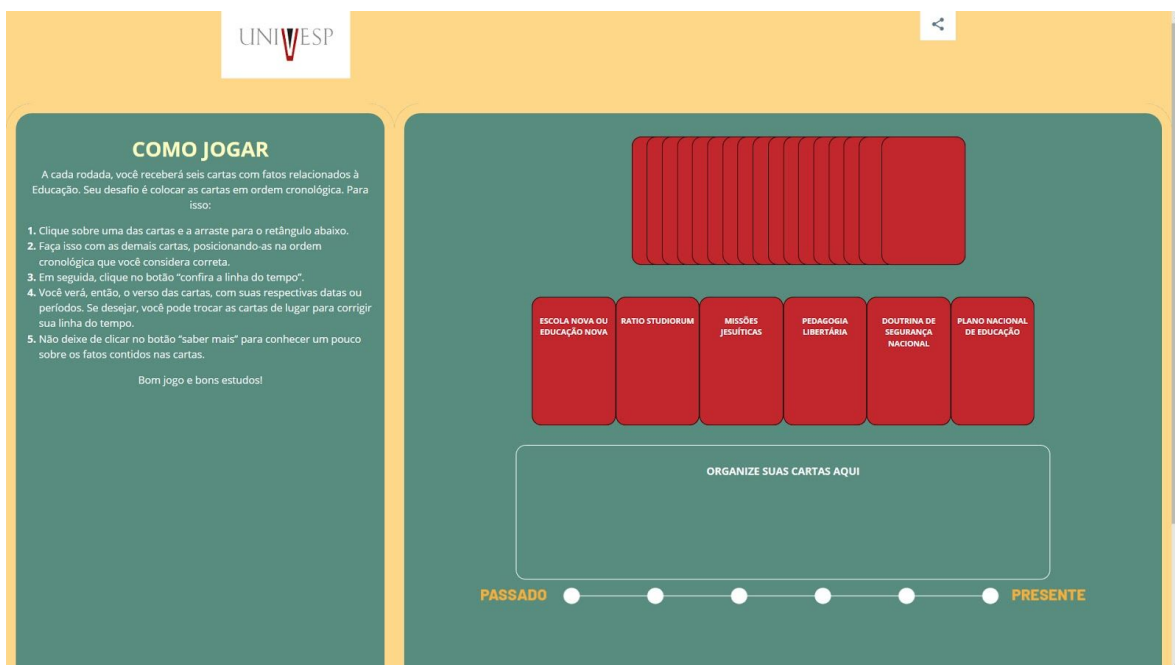


Sobre o projeto selecionado, o entrevistado afirma que indicou no roteiro uma referência “clara”, que não foi seguida. Essa indicação tratava apenas do modo de funcionamento do recurso, mas o DI esperava algo com estética/estilo de ilustração similar. O roteiro não descrevia ou indicava aspectos estéticos, ainda que houvesse expectativa do DE nesse sentido. Segundo o próprio DE, esse foi um problema do roteiro.

O DE afirma que o estilo da ilustração incomoda, mas teve dificuldades em argumentar e explicitar esse estranhamento. Durante o desenvolvimento do recurso era dito a ele que o estilo da ilustração seria realista, mas o resultado imaginado era diferente. “A dificuldade não está apenas em comunicar, está em identificar. Eu sinto o estranhamento, mas não sei descrever.”

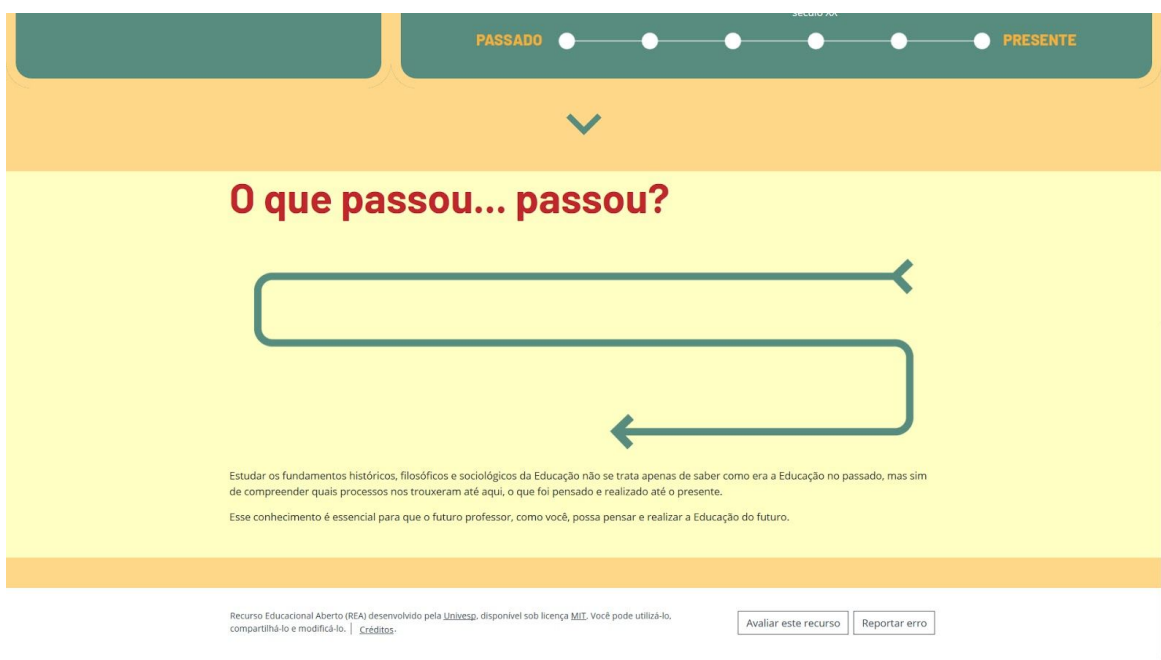
Ao longo da conversa, o entrevistado foi levado a explicar melhor esse desconforto. O “tá feio” se revelou em “Isso ia causar estranhamento nos alunos”, “chama muito a atenção”, “quando olho a ilustração, vejo só os dentes”, “a ilustração chama muito a atenção.”

O DE entrevistado trouxe um segundo projeto para análise.



Neste projeto, ele destaca que algumas orientações utilizadas no roteiro não foram seguidas, caso da utilização de ícones nas cartas. Além disso, foi necessária muita conversa para esclarecer a importância da existência de alguns elementos na interface - como as datas na linha do tempo - que a equipe de desenvolvimento havia retirado em uma versão preliminar.

Além disso, notou que os elementos não cabem todos na tela de visualização, “as coisas estão sempre cortadas”. Indicou também que o contraste das letras brancas no fundo verde prejudica a leitura.



Apontou ainda que o esquema gráfico que indica o caminho (seta), na última tela, é desproporcional e acaba tirando o foco do texto existente.

Um aspecto que o DI não soube explicitar seu descontentamento foi a escolha cromática utilizada no recurso. O roteiro apontava como referência um recurso similar, tratando de seu funcionamento e indicando “a utilização de paleta cromática diferente da referência”. Por ser um aspecto subjetivo, apesar do descontentamento com as cores, o DE entendeu que não conseguiria argumentar a respeito das cores.

Novamente, ao longo da conversa o entrevistado foi levado a explicar o desconforto: “o trabalho com as cores está desagradável”, “está muito sóbrio, as cores estão muito escuras, pesadas”, “é muito fechado”, “me dá a impressão de que ficar nessa tela por muito tempo é cansativo”.

2. Entrevistado DE-B

Destaques da entrevista

“Ah, isso eu faço às vezes. Quando eu acho que fica muito ruim, eu não ponho no ar.”

“Na verdade, ele teria que apagar essa ideia que ele criou e começar isso do zero. Eu percebi - e isso em vários designers - que eles não começam do zero. Eles tentam corrigir aquela primeira versão que está com muitos problemas, e se eu pedisse mais uma alteração ele ia tentar corrigir de novo. Parece que é difícil desprender da ideia inicial”

1. Onde você trabalha? Há muitos DGs na equipe multidisciplinar?

O entrevistado trabalha em instituição pública com aproximadamente 8 DGs e 8 DEs.

1.1. Como é a relação com eles? Você sente dificuldade na comunicação?

Algumas vezes há dificuldade na comunicação. O entrevistado relata uma situação em que a equipe não quis alterar um item da interface (a inclusão de um botão “voltar”) por julgarem desnecessário. Segundo ele, o argumento foi que “nesse tipo de atividade o participante não costuma poder voltar”. Na opinião do DE, o exemplo demonstra que em alguns momentos o restante da equipe “coloca a questão do game acima da questão educacional”, ou seja, não compreendem as particularidades da produção de um recurso para uso educacional.

2. Quais tipos de trabalho você costuma pedir aos DGs? (gráfico, infográfico, ilustração, artes utilizadas em materiais audiovisuais, layouts para AVAs, layouts para REAs)

Em geral, pede ilustrações e infográficos. O entrevistado afirma que muitas vezes faz infográficos por conta própria - baixando um modelo de um banco de imagens e editando - para evitar desgastes interpessoais. Diz que buscar uma referência e indicar no roteiro dá mais trabalho e muitas vezes o resultado não é satisfatório, por isso faz as adequações por conta própria. Porém, compreende que não tem noções de tipografia e organização visual como um designer gráfico, o que pode gerar um resultado não tão bom para o aluno.

3. Como você faz esse pedido de trabalho para os DGs? (Briefing, roteiro, pede verbalmente)

3.1 O que costuma constar nesse pedido? (Referências visuais? Informações sobre o curso em que será utilizado? Informações sobre o perfil do aluno? Informações sobre o contexto em que será utilizado? - Verificar se os cursos possuem linguagem visual definida).

O DE costuma usar um roteiro preparado pela equipe da instituição, cujos campos foram definidos coletivamente. Diz que mesmo assim muitas vezes o que é pedido não é atendido da maneira desejada.

Conta também que já utilizou diversos tipos de roteiro, buscando um modo de melhorar a comunicação. Inicialmente apenas descrevia textualmente as ideias no roteiro. Depois, passou a esquematizar no powerpoint as ideias, um modo de demonstrar como as informações se relacionam. Nesse caso, porém, a equipe de interface apenas fazia pequenos ajustes visuais - colocando um contorno, mudando a tipografia ou inserindo alguma cor. O material que o DE fazia não era uma referência de como dispor os elementos na tela, apenas uma indicação de como as orientações se relacionavam, mas não era esse o entendimento do DG. Não havia criação a partir do esquema entregue: o DG tomava a orientação do entrevistado como resultado final, fazendo apenas poucos ajustes - trocando tipografia ou fazendo alterações de cor e contorno, por exemplo.

4. Você costuma pedir alterações no trabalho do DG?

Sim, sempre pensando na experiência do aluno, nas necessidades dele. Diz que costuma pedir ajustes até certo ponto. Afirma que, pessoalmente, acha muito difícil criticar o trabalho alheio, é algo que ele não gosta de fazer. Porém, em alguns casos opta por não utilizar o trabalho dos designers gráficos, por julgar inadequado. Citou um exemplo:

“Eu não consegui usar essa figura [infográfico] porque achei que ficou muito texto, o texto ficou muito pequeno e não dá leitura”

O entrevistado afirma que, por vezes, a ideia está muito comprometida. Ou o formato não se adequa ao espaço no ava, dificultando a leitura de textos, ou há muitos problemas de concepção. Mas nota que os DGs sempre tentam corrigir a versão inicial, mesmo quando ela está muito comprometida. Nesses casos, após algumas tentativas de ajustes, opta por não publicar o material produzido.

5. Vamos dar uma olhada no projeto que você trouxe?

O entrevistado trouxe para análise um diagrama esquemático que seria incluído em um texto corrido no ava. Na avaliação dele, havia texto em excesso e isso “fica muito ruim na tela”, tendo em vista a área disponível no ava. Também avaliou que o material estava confuso.

Em um segundo projeto, também um diagrama esquemático, o DG havia disposto as informações em círculos roxos, formando um cacho de uva. O material seria utilizado em uma disciplina que tratava de sustentabilidade, e o DE avaliou que “o tema não combinava com a disciplina”. O DG, então, retirou a referência à uva, dispondo os círculos com informações em outra disposição, mas mantendo a cor. Na opinião do entrevistado, esse é um exemplo de material que deveria ser refeito do início, indo por outro caminho de projeto. Além disso, o DE notou que o DG não observou as demais ilustrações e esquemas gráficos já existentes na disciplina, utilizando linguagem visual totalmente diferente dos materiais prévios.

3. Entrevistado DE-C

Destaques da entrevista

“Fiquei refletindo se alguém vai fazer o outro percurso desse seu trabalho. Alguém vai falar para os designers gráficos os conceitos de DI que eles precisam saber?”

1. Onde você trabalha? Há muitos DGs na equipe multidisciplinar?

O entrevistado trabalha em instituição pública com aproximadamente 8 DGs e 8 DEs.

2. Quais tipos de trabalho você costuma pedir aos DGs? (gráfico, infográfico, ilustração, artes utilizadas em materiais audiovisuais, layouts para AVAs, layouts para REAs)

A instituição em que trabalha tem como característica a ênfase na criação de recursos educacionais abertos interativos e jogos, trabalhos que envolvem narrativas mais complexas do que o comum em materiais estáticos.

3. Como você faz esse pedido de trabalho para os DGs? (Briefing, roteiro, pede verbalmente)

3.1. O que costuma constar nesse pedido? (Referências visuais? Informações sobre o curso em que será utilizado? Informações sobre o perfil do aluno? Informações sobre o contexto em que será utilizado? - Verificar se os cursos possuem linguagem visual definida).

Costuma fazer roteiros textuais, quase sem referências visuais. Não faz storyboard porque tem facilidade com texto, então suas expectativas visuais são comunicadas desta maneira. Avalia, porém, que as equipes nem sempre compreendem (ao menos não seguem) as orientações dadas.

4. Você costuma pedir alterações no trabalho do DG?

Quando há tempo hábil.

5. Vamos dar uma olhada no projeto que você trouxe?

O projeto trazido teve seu funcionamento baseado em outro recurso já desenvolvido pela instituição e, por isso, não passou por uma etapa de definição de layout. O recurso foi editado por um integrante da equipe de arte e a ilustração produzida por outro. Na avaliação do DE as cores não estão adequadas, mas como o roteiro não indicou nada a esse respeito e o prazo para entrega estava curto, não repassou essa insatisfação para a equipe. O entrevistado avalia que as cores não são atrativas para o público nem adequadas ao tema do recurso. A ideia do REA é mostrar que “a sala de aula pode ser diferente e interessante”, mas a cor utilizada não reforça essa mensagem. Avalia que poderia ser utilizada “uma cor mais viva”.

Sobre a ilustração, alguns aspectos foram destacados:

Pela mecânica do recurso, era importante que as duas imagens pudessem se sobrepor perfeitamente. Nota-se, porém, que o ângulo com que foram desenhadas não é o mesmo, não resultando no efeito desejado quando o cursor é movido lateralmente.

Há diversos elementos que chamam muito a atenção na ilustração, desviando o foco do aluno do conceito que deve ser transmitido: há personagens em posições estranhas e com expressões que não reforçam a mensagem de uma sala de aula interessante.

A disposição das caixas de texto, em alguns casos, faz com que se associe a mensagem a um personagem ou elemento equivocado - por exemplo, o texto que se refere ao professor está sobre um aluno.



O segundo projeto trazido pelo entrevistado se trata de um jogo e, mais do que elementos visuais, o ponto principal foi a mudança da narrativa apresentada no roteiro do DE. Originalmente a narrativa era realista, com um personagem vivenciando uma situação próxima do que o aluno experimentará: uma aluna estagiária com a tarefa de organizar as informações apresentadas ao longo do jogo. A equipe de desenvolvimento, porém, entendeu que a narrativa não era interessante e propôs como alternativa a chegada de um viajante do futuro a um mundo destruído no qual ele encontraria um computador antigo e precisaria organizar as informações apresentadas ao longo do jogo.

Na avaliação do DE, ainda que a narrativa seja interessante não é adequada ao perfil do aluno da instituição, porém durante o processo suas orientações não foram acatadas. Além disso, alterações na interface também precisaram ser negociadas, como a inclusão de um botão para pular uma longa introdução. Assim como o entrevistado B, parece que a equipe não compreende que criar um material para o contexto da educação tem suas particularidades. Para o DE, pode ser importante que seja feito o caminho contrário a esse trabalho: explicar para os DGs conceitos de DE.

Ele diz que “a caixinha do designer gráfico é mais delimitada que a caixinha do DI”, então todos compreendem melhor o que se espera do DG, mas nem sempre as orientações do DE são acatadas, como se não fosse função dele opinar sobre esses aspectos. Talvez os DGs devessem compreender como o DE adequa o conteúdo bruto do professor para o tipo de público, utilizando a melhor a tecnologia.

5. Entrevistado DE-D

Destaque da entrevista

“Eu falei para eles: ‘eu sei que cada designer tem uma pegada que faz um estilo dele, uma coisa própria. A gente tem um pouco de criação, mas não é criação o tempo inteiro. Pegada educacional é outra coisa. Vai ter momentos que a gente pode criar coisas novas, mas a maior parte do tempo, não.’ ”

1. Onde você trabalha? Há muitos DGs na equipe multidisciplinar?

Atualmente trabalha em uma instituição de ensino superior privada com 2 DGs na equipe. Já trabalhou em equipes multidisciplinares de outras duas IES, uma pública, outra privada.

1.1. Como é a relação com eles? Você sente dificuldade na comunicação?

O entrevistado conta que em todas as instituições teve problemas, em algum grau, com os DGs. Em alguns casos solicitava demandas que o DG não sabia ou não conseguia executar. Em outros, os DGs apresentavam ideias que, ainda que fossem interessantes eram inadequadas ao contexto do projeto.

Em alguns casos percebeu que os DGs utilizavam deliberadamente uma linguagem excessivamente técnica com a qual não conseguia argumentar (“a cor é essa .porque na escala Pantone...”).

Como estratégia para lidar com esses desafios, ao ter seu primeiro contato com a equipe costuma pedir um portfólio dos DGs para entender o que eles conseguem fazer é o que desejam desenvolver. Às vezes é possível pedir uma animação em lugar da ilustração, por exemplo.

2. Quais tipos de trabalho você costuma pedir aos DGs? (gráfico, infográfico, ilustração, artes utilizadas em materiais audiovisuais, layouts para AVAs, layouts para REAs)

Depende da instituição, mas em geral diagramação, ilustração, gráficos e tabelas. Em uma das instituições os textos eram disponibilizados em HTML, havendo elementos interativos.

3. Como você faz esse pedido de trabalho para os DGs? (Briefing, roteiro, pede verbalmente)

3.1. O que costuma constar nesse pedido? (Referências visuais? Informações sobre o curso em que será utilizado? Informações sobre o perfil do aluno? Informações sobre o contexto em que será utilizado? - Verificar se os cursos possuem linguagem visual definida).

A maioria dos projetos se inicia com a definição de uma linguagem visual para os materiais do curso. Costuma haver uma reunião na qual explica o contexto do trabalho, o perfil do aluno e apresenta materiais e demandas. Em geral, apresenta as propostas de modo aberto para que os DGs possam contribuir.

Os materiais são roteirizados após essa primeira etapa. Ele analisa o original do professor e alinha a inclusão de ilustrações, infográficos, tabelas, etc. Nesse material, deixa sugestões para os DGs, mas há espaço para que os DGs criem.

4. Você costuma pedir alterações no trabalho do DG?

Sim, mas há uma estratégia: cada DG desenvolve o trabalho individualmente, mas no momento da reunião apresenta para ele (DE) e para o outro DG. Esse segundo DG acaba fazendo uma análise crítica do projeto e ajuda o DE a expressar suas percepções. Desse modo a conversa flui bem.

O entrevistado pontua que um ajuste comum nas diversas instituições em que trabalhou diz respeito à aplicação do projeto gráfico. Como cursos superiores tem longa duração, por vezes a equipe de DG é trocada durante o caminho e os novos integrantes “querem imprimir um pouco o estilo deles”, mudando alguns elementos. O entrevistado sempre pede para que seja mantida a identidade do projeto.

O DE comenta que pôde participar do processo seletivo para escolha dos novos DGs e pontuou que o trabalho ali, na maior parte do tempo, não é autoral e não envolve criação de materiais elaborados, numa tentativa de diminuir esse tipo de problema com DGs.

5. Vamos dar uma olhada no projeto que você trouxe?

O entrevistado apresentou um livro texto diagramado e destacou aspectos que considera inadequados para o público alvo, composto por pessoas bem mais velhas, que optam por fazer uma graduação tardiamente: o material tem ilustrações em estilo excessivamente infantil, utiliza uma tipografia com leitura ruim (“parece letra de mão”) no texto corrido e outras manuscritas com ar de “letra de alfabetização” na indicação do capítulo e em alguns boxes. Além disso a borda do texto alinhado à esquerda aliada ao uso de uma tipografia incomum para texto corrido, cria uma forma que chama a atenção do leitor.

6. Entrevistado DE-E

1. Onde você trabalha? Há muitos DGs na equipe multidisciplinar?

O entrevistado atua em empresa privada do segmento corporativo e ensino superior. Na equipe há 4 designers gráficos, ali chamados de designers multimídia, que trabalham diretamente com materiais para educação. Todos os designers gráficos podem trabalhar em demandas de qualquer projeto, mas costuma haver um DG de referência por projeto, responsável por criar o projeto gráfico. Às vezes esse é um dos motivos de haver atrito: um designer faz o projeto gráfico, mas o outro não segue à risca.

1.1. Como é a relação com eles? Você sente dificuldade na comunicação?

Afirma que por vezes a relação é difícil, mas avalia que como o DE tem “designer” no nome, pensa que isso deixa o DG mais aberto às sugestões, talvez entendendo que os profissionais têm conhecimento de composição, por exemplo. O entrevistado já atuou em outra função que também demandava projetos para DGs e percebeu que no contexto anterior era mais difícil a inclusão dos ajustes solicitados.

2. Quais tipos de trabalho você costuma pedir aos DGs? (gráfico, infográfico, ilustração, artes utilizadas em materiais audiovisuais, layouts para AVAs, layouts para REAs)

Em geral solicita infográficos, ilustrações, layout para cursos tela a tela e layout para páginas de conteúdo.

3. Como você faz esse pedido de trabalho para os DGs? (Briefing, roteiro, pede verbalmente)

3.1. O que costuma constar nesse pedido? (Referências visuais? Informações sobre o curso em que será utilizado? Informações sobre o perfil do aluno? Informações sobre o contexto em que será utilizado? - Verificar se os cursos possuem linguagem visual definida).

Depende do material pedido. Em geral, os projetos são iniciados com uma proposta metodológica que é diagramada com a identidade visual que será sugerida para o curso. Essa apresentação contém os principais tipos de materiais que existirão e o DE entrevistado costuma deixar suas orientações e ideias para a identidade no último slide. Às vezes essas indicações são bastante subjetivas (como “acho que temos que ter algo fluido”). Neste momento já são definidos os estilos de ilustração do projeto, organizados na forma de um portfólio.

O curso propriamente dito pode ser enviado em formato de roteiro word (quando se trata de conteúdo “one learning”, ou seja, todo o conteúdo apresentado em uma longa tela) ou utilizando templates previamente definidos pelos DGs, no caso dos cursos tela a tela. Esses templates ajudam o DE a não exagerar nas informações ou elementos em cada tela, mas não é algo obrigatório, tem caráter de orientação.

Durante a roteirização desses materiais os DEs escolhem uma ou mais imagens de referência que a equipe multimídia pode trocar, se avaliar necessário. Mas por vezes há aspectos do projeto que os DGs não levam em conta, tendo em vista que atuam em diversos trabalhos simultaneamente. Por exemplo, há clientes que desejam muita diversidade de pessoas nas imagens e o DE acaba alterando a fotografia novamente para cumprir o requisito.

O infográfico é o tipo de material mais difícil de roteirizar. Há vezes em que envia referenciais visuais, há vezes que utiliza apenas descrições verbais. Em geral, busca descrever verbalmente e, quando sente dificuldade, passa para as referências. O problema que vê nas referências é que muitas vezes o designer foca em elementos diferentes do desejado. Por exemplo, ele seleciona um site por conta da ilustração e o designer utiliza como referência o esquema cromático.

Além disso, tem dificuldade com o tamanho dos textos, se estão excessivamente longos. Também sente que se define uma estrutura visual para começar, acaba limitando muito o trabalho do DG: ainda que pense em uma linha do tempo, por exemplo, talvez esse formato não seja o mais interessante para aquele tipo de informação.

Por fim, o entrevistado diz não ter um padrão único para pedir infográficos, variando entre três modos de demandar:

- Esquematisação visual sem referências: apenas descreve e rascunha o que imagina. Nesse caso tem uma imagem mental, ainda que um pouco nebulosa, do que espera receber.
- Rascunho: trabalha a partir de uma referência visual que já exista, inserindo textos e outros elementos visuais. Não gosta muito dessa opção porque sente que limita o trabalho do DG e a sugestão dada pode não ser a melhor possibilidade. Tem a expectativa de que o DG vá criar algo, talvez buscando outro caminho, mas em geral o material entregue fica bastante similar à solicitação.

- Descrição textual pura: utiliza quando não tem ideia clara de como as informações podem ser dispostas. A equipe de DG fica bastante confusa, acabam fazendo diversas reuniões para chegar a um caminho.

Em termos de agilidade, entende que o melhor modo de enviar a demanda é o tipo rascunho. O entrevistado afirma que a instituição não trabalha com entregas intermediárias, então vê apenas o resultado final. Eventualmente há conversas informais, mas é exceção. Os DGs também não apresentam referências visuais do que planejam fazer.

O entrevistado pontuou ainda que busca ajuda do DG quando sente dificuldade para expressar algum conceito nos roteiros.

4. Você costuma pedir alterações no trabalho do DG?

Sim, mas usa uma estratégia de comunicação: sempre pontua suas percepções a forma de dúvida, convidando o designer a debater sobre o assunto:

“não parece que...?”

“mas será que não seria melhor se...?”

“se eu tiver maluco, me ignore. Mas ...”

Em alguns casos deixa de pedir alterações para evitar desgaste, especialmente quando o trabalho vai e volta muitas vezes entre as áreas.

Atualmente tem trabalhado com um DG senior, então a comunicação é mais fácil: o DG busca conversar quando não entende a questão ou discorda do ponto indicado. Mas com designers mais juniores muitas vezes os comentários não são bem recebidos, mesmo quando a crítica é pertinente. Citou como exemplo um curso formatado para a igreja católica em que o DG havia utilizado ilustrações com estilo estético similar ao comumente utilizado em materiais de comunicação de Testemunhas de Jeová e houve dificuldade para convencê-lo a trocar as ilustrações.

5. Vamos dar uma olhada no projeto que você trouxe?

O entrevistado trouxe quatro projetos:

O primeiro é uma proposta metodológica diagramada para um curso. O briefing pedia que os materiais tivessem linguagem visual moderna e neutra para que fossem aplicadas submarcas com facilidade.

Porém, na opinião do entrevistado alguns elementos gráficos em degradê “parecem meio anos 90”. Também achou que “as cores estão meio mortinhas” por haver pouco contraste. Apontou ainda que foram utilizados dois estilos de ilustração distintos ao longo do material, um deles bastante infantilizado para o público do curso (empreendedores). O entrevistado comenta que esses aspectos não foram comunicados ao DG, mas não por problemas de comunicação. Muitas vezes esse tipo de feedback não é dado por motivos

que vão além da falta de repertório para conversa, como falta de tempo para implantação de ajustes ou ainda o foco em outras questões do projeto.

O segundo projeto mostrado pelo entrevistado é uma página de conteúdo (chamado de e-learning) do mesmo curso. Neste caso, o entrevistado aponta que há grafismos aplicados de modo diferente do projeto gráfico e que em alguns trechos o espaçamento entre seções é muito grande; em uma tela de celular da a impressão de que o conteúdo acabou.

O terceiro projeto é um texto em PDF. Na opinião do entrevistado o material apresenta excesso de elementos no rodapé, que contém uma ilustração. Há páginas que são finalizadas com ilustrações ou fotografias, casos em que elas concorrem pelo foco do leitor. Também comentou que, ao final do arquivo, algumas páginas tinham tamanhos diferentes, o que causava estranhamento. Notou, ainda, algumas fotografias “embaçadas”.

O último projeto é um curso tela a tela que simula uma animação por meio da sobreposição de ilustrações. O entrevistado indicou que o material apresentava muitos elementos gráficos e alguns padrões animados que poderiam chamar excessivamente a atenção do aluno. Notou também alguns textos desalinhados.

7. Entrevistado DE-F

“A equipe não entendia os ajustes, parece que achavam que não podia ter ajuste, sabe?”

“Quando bato o olho leva um tempo para entender, ficou bagunçado”

“Em todos os lugares que trabalhei, sempre noto que as pessoas não entendem qual o papel do DI, então não entendem os ajustes pedidos. Quando o DI pede um ajuste, tem todo um porquê. Se tivesse esclarecido o papel do DI não haveria tanta resistência aos ajustes pedidos.”

“Quando as pessoas se sentem parte do processo elas acabam se sentindo mais motivadas para entender a demanda e entregar um bom resultado. Até porque, pensando pelo outro lado, deve ser meio chato receber um roteiro e não poder sugerir nada.”

1. Onde você trabalha? Há muitos DGs na equipe multidisciplinar?

Atualmente trabalha em instituição pública com aproximadamente 8 DGs e 8 DEs.. Em equipes multidisciplinares para EaD já trabalhou em uma IES privada e em duas empresas do segmento corporativo.

1.1. Como é a relação com eles? Você sente dificuldade na comunicação?

O entrevistado entende que na atual instituição a comunicação é “truncada” porque a concepção e o detalhamento dos recursos ocorrem sem a participação dos DGs, conversa que ocorre apenas com o roteiro consolidado.

Em outra instituição que atuou, o DE recebia o material, fazia uma análise prévia e registrava suas ideias iniciais. Num segundo momento, ocorria uma reunião com toda a equipe envolvida no projeto (DGs, consultor educacional, equipe de audiovisual) com o objetivo de validar e detalhar essas ideias. Afirma que, ainda assim, ocorriam atritos, especialmente quando a equipe de DG não compreendia os ajustes pedidos. No entendimento do entrevistado, a equipe de DG achava que não deveria haver ajustes e, muitas vezes se recusavam a fazer.

Como exemplo, contou de um projeto em que havia uma interação que estava sem instrução. O DG argumentava que o recurso estava intuitivo e que colocar a orientação deixar a o recurso poluído. Para o DE, alguns alunos poderiam não compreender o modo de acessar o conteúdo. Foi necessário pedir a intervenção do superior para solucionar a situação.

2. Quais tipos de trabalho você costuma pedir aos DGs? (gráfico, infográfico, ilustração, artes utilizadas em materiais audiovisuais, layouts para AVAs, layouts para REAs)

Costuma pedir infográficos e layouts para REAs.

3. Como você faz esse pedido de trabalho para os DGs? (Briefing, roteiro, pede verbalmente)

3.1. O que costuma constar nesse pedido? (Referências visuais? Informações sobre o curso em que será utilizado? Informações sobre o perfil do aluno? Informações sobre o contexto em que será utilizado? - Verificar se os cursos possuem linguagem visual definida).

Na atual instituição costuma fazer roteiros, mas em outros lugares fazia storyboard. Sempre teve o hábito de enviar referências visuais, que busca em bancos de imagens. Quando não há projeto gráfico para o curso, envia mais referências.

4. Você costuma pedir alterações no trabalho do DG?

Sim, é bastante comum o layout ser concebido sem levar em conta a quantidade de texto existente, demandando ajustes.

5. Vamos dar uma olhada no projeto que você trouxe?

O entrevistado trouxe como exemplo um esquema gráfico do tipo mapa mental. Foi enviado um rascunho que indicava como as informações se relacionavam, mas o DG tomou como referência visual.

O DE esperava algo diferente, com uma organização da informação mais clara, vinda da parte do DG. Houve um ajuste cromático e das cores, apenas.

Falou da hierarquia da informação, de utilizar fontes com tamanhos diferentes para orientar o olhar. Avaliou que as informações mais importantes não se destacam têm mesmo peso de informações secundárias. Comenta sobre a possibilidade de uso de ícones para ajudar na organização da informação já que o mapa ficou “só textual”.

Por fim, o entrevistado pontua que a comunicação é o começo de tudo e deve haver um entendimento dos papéis do DE e do DG faz. Esclarecido o papel do DE, entende que a metodologia de fazer uma reunião prévia, antes de detalhar o projeto, traz sempre bons resultados, porque inclui o DG no processo de criação.

8. Entrevistado DE-G

1. Onde você trabalha? Há muitos DGs na equipe multidisciplinar?

Instituição pública com aproximadamente 2 designers gráficos fixos e outros para projetos diversos que eventualmente trabalham junto. Pelo tipo de contratação da equipe, há grande rotatividade dos profissionais.

1.1. Como é a relação com eles? Você sente dificuldade na comunicação?

Como há uma equipe fixa para um projeto, mas os integrantes atuam em projetos diversos, isso pode gerar alguma dificuldade. Além disso, o entrevistado comenta que por vezes deixa de solicitar alguns ajustes para “não ser o chato que critica tudo” e por falta de tempo para implementação.

2. Quais tipos de trabalho você costuma pedir aos DGs? (gráfico, infográfico, ilustração, artes utilizadas em materiais audiovisuais, layouts para AVAs, layouts para REAs)

Costuma pedir identidades visuais para cursos, gráficos e infográficos.

3. Como você faz esse pedido de trabalho para os DGs? (Briefing, roteiro, pede verbalmente)

3.1. O que costuma constar nesse pedido? (Referências visuais? Informações sobre o curso em que será utilizado? Informações sobre o perfil do aluno? Informações sobre o contexto em que será utilizado? - Verificar se os cursos possuem linguagem visual definida).

O pedido é feito em roteiro e costuma indicar referências colhidas de bancos de imagens gratuitos, para que o DG possa utilizar a própria referência para a execução. É comum que detalhe quais aspectos de cada referência são relevantes. Em alguns casos, quando o tempo é curto, envia o conteúdo para que o DG esboce uma solução.

4. Você costuma pedir alterações no trabalho do DG?

Sim, algumas vezes indicando percepções próprias, outras trazendo o ponto de vista de professores responsáveis pelo curso. O entrevistado trouxe como exemplo um curso cujas cores da identidade foram modificadas a pedido do professor. Contou ainda sobre outro projeto cuja identidade estava indo por um caminho clichê - utilizando referências visuais

esperadas, mas que pouco comunicavam a respeito o projeto - caso em que o entrevistado pediu para que outro caminho fosse explorado.

2 Entrevistados DGs

1. Entrevistado DG -A

Destaques da entrevista

“Sobre referências, se a pessoa sabe o que quer, é bom, se não, só atrapalha. Porque a referência pode funcionar de várias formas, então se a pessoa indica o que interessa é legal. O que vc acha legal? A cor? A tipografia?”

1. Onde você trabalha? Você sempre trabalhou em instituições para EAD? Como é a relação com os DEs? Você sente dificuldade na comunicação?

O entrevistado trabalha em instituição pública com aproximadamente 8 DGs e 8 DEs. Essa é a primeira experiência em uma equipe multidisciplinar para produção de material didático. Avalia que a comunicação flui bem porque as pessoas estão próximas e porque os DEs entendem o processo feito pelos DGs.

2. Quais tipos de trabalho os DEs costumam te pedir? (gráfico, infográfico, ilustração, artes utilizadas em materiais audiovisuais, layouts para AVAs, layouts para REAs)

Costuma receber pedidos de layouts para REAs, infográficos e diagramação de materiais como textos.

3. Como você recebe esse pedido de trabalho? (Briefing, roteiro, pede verbalmente)

Cada DE pede em um formato próprio, ainda que exista um modelo de roteiro da instituição. Às vezes o pedido é apenas verbal, mas sempre há uma conversa, o que avalia como essencial, já que nem todos conseguem expressar bem as ideias textualmente.

4. O que costuma constar nesse pedido? (Referências visuais? Informações sobre o curso em que será utilizado? Informações sobre o perfil do aluno? Informações sobre o contexto em que será utilizado? - Verificar se os cursos possuem linguagem visual definida).

Sobre referências visuais, entende que são boas se o DE tem clareza do que deseja, se consegue pontuar os aspectos interessantes. Sobre o contexto, costuma saber onde o material será usado, mas não tem muita clareza do perfil do aluno. O DE costuma indicar se há trabalhos de arte prévios na disciplina, para que possa seguir a mesma identidade, mas se o DE esquece, ele não tem como saber.

5. Os DEs costumam pedir alterações no trabalho? Quais as mais comuns? Consegue me contar algumas situações em que isso aconteceu?

No entendimento do entrevistado, quando a reunião inicial é bem feita o resultado final volta com poucas alterações. Se é um trabalho em que o DE deu orientações vagas e pediu sugestões, voltam ajustes maiores.

As observações mais comuns dizem respeito ao esquema de cores, excesso de informação, tipografia e hierarquia de informação. Os DEs que trabalham há mais tempo na instituição conseguem comunicar melhor as percepções e compreendem melhor o processo, sabendo se há tempo hábil para os ajustes. Também é mais fácil quando já se trabalhou outras vezes com o DE, porque o DG já entende a percepção do DE.

2. Entrevistado DG-B

Destaque da entrevista

“Acho interessante quando o DI aprende um conceito e utiliza isso pra sempre, em todas as suas justificativas. Do tipo, quando ele aprende que se pode usar variação de pesos de fonte para deixar o layout um pouco mais interessante. Parece que ele quer usar isso em todas as coisas, e nem sempre precisa”

1. Onde você trabalha? Você sempre trabalhou em instituições para EAD? Como é a relação com os DEs? Você sente dificuldade na comunicação?

O entrevistado trabalha em instituição pública com aproximadamente 8 DGs e 8 DEs. Esta é a primeira vez que atua com materiais didáticos para EAD, anteriormente trabalhava em agências e empresas de comunicação.

Sobre a comunicação com DEs, sente que é mais fácil quando a faixa etária é similar, porque tem mesmo repertório: gostos, referências, experiências de vida, consumo de tecnologia e entretenimento no geral. Quando faz trabalho com DEs mais velhos percebe que as expectativas são diferentes e que há outras referências, tendendo a levar os trabalhos para esse repertório - que não necessariamente é o mais adequado para o projeto.

Percebe também que há DEs que visualizam uma solução e entendem que os DGs apenas irão executar o que pedido, sem nenhum tipo de contribuição. Na prática, isso implica em pedidos de ajustes sem justificativa clara, de modo subjetivo e arbitrário. Cita o exemplo de um recurso com cartas que foram colocadas na horizontal no layout, mas o DE preferiu posicioná-las na vertical. O ajuste precisou ser feito mesmo com o DG explicando que, para o formato de tela proposto, seria mais confortável para o aluno navegar pela informação na disposição horizontal.

Diz ainda que é possível notar quando os DEs realmente tem foco no aluno - e trazem argumentos nesse sentido. Destaca também que na instituição em que trabalha o relacionamento interpessoal da equipe é muito bom, o que pode contribuir para tornar esse tipo de conversa mais leve.

2. Quais tipos de trabalho os DEs costumam te pedir? (gráfico, infográfico, ilustração, artes utilizadas em materiais audiovisuais, layouts para AVAs, layouts para REAs)

Costuma fazer layout para recursos web, layout para materiais impressos, gráficos, infográficos e, às vezes ilustrações.

3. Como você recebe esse pedido de trabalho? (Briefing, roteiro, pede verbalmente)

A instituição tem um modelo de roteiro, mas nem todos os DEs utilizam. Alguns colocam referências visuais coletadas de bancos de imagens ou de materiais já feitos pela instituição. Comenta que a instituição tem um manual de identidade visual, que conta com algumas diretrizes para os materiais, mas não sabe se os DEs tem conhecimento do material.

4. O que costuma constar nesse pedido? (Referências visuais? Informações sobre o curso em que será utilizado? Informações sobre o perfil do aluno? Informações sobre o contexto em que será utilizado? - Verificar se os cursos possuem linguagem visual definida).

Sobre as referências visuais, entende que são úteis dependendo do uso. Quando se trata de ilustrações simples e infográficos e o DE tem noção de como selecionar o estilo de ilustração mais adequado, elas ajudam. Nesses casos, o DE sabe que a seleção não é feita partindo do próprio gosto, mas a partir do aluno, da temática do projeto ou de alguma outra justificativa. Quando a referência é selecionada “porque achei bonito”, ela atrapalha. Explica que muitas vezes não há tempo para ler o material por completo para fazer essa avaliação devido ao volume de trabalho, então o DG provavelmente vai partir da referência e fazer similar.

A referência também é um caminho “seguro” que pode ser seguido quando há pouco tempo ou pouca abertura para trabalhar no projeto. Se o DE é mais aberto, deixando claro que as referências são sugestões e podem ser mudadas, há tempo para isso e a equipe de arte avalia que o projeto tem potencial para ser mais desenvolvido, pode-se ir para um caminho mais arriscado, diferente da referência. Pessoalmente, considera que seria mais produtivo se o DG pudesse trabalhar no projeto desde um momento anterior, talvez havendo designers gráficos responsáveis por cada curso. Dessa maneira os materiais dentro de uma mesma disciplina seriam mais coerentes.

Nos pedidos de materiais mais simples, como gráficos e ilustrações, geralmente faltam informações sobre o contexto em que serão utilizados: em uma página de texto longa? Na página de orientação de estudos da semana? Isso tem implicações práticas nas ilustrações.

5. Os DEs costumam pedir alterações no trabalho? Quais as mais comuns? Consegue me contar algumas situações em que isso aconteceu?

Os pedidos de ajuste costumam ser coisas pequenas: adequar a paleta cromática para uma utilizada previamente na disciplina, ajustes de tamanho e proporção de imagem, às vezes

coisas conceituais, como incluir diversidade nos personagens ilustrados. Em layouts, rever “áreas muito poluídas” ou áreas com excesso de texto.

Considera que os DEs não conseguem comunicar muito bem suas impressões e sugestões, mas quando enviam uma referência que demonstra o que estão dizendo, é bem produtivo. Diz que, em geral apontam aspectos que nem sempre têm solução no layout proposto. Algo como “o texto não está cabendo aqui”, casos em que há dois caminhos: diminuir o texto ou partir para outro conceito - ou de layout ou do próprio funcionamento do recurso. Comenta que há vezes em que a carga de trabalho é grande e não há tempo para o DG propor um novo layout; em outras, parece haver apego do DG ao layout feito.

O entrevistado considera que talvez os DEs não dêem o devido peso ao layout no momento da idealização do recurso, no sentido de que a depender da maneira como as informações são dispostas e as interações ocorrem, o recurso pode funcionar ou não. Diz que uma possibilidade de entrega intermediária é, assim que o DG receber o roteiro, dispor o texto na tela no tamanho correto para que DG + DE possam analisar o material e avaliar se a solução roteirizada parece promissora. Dessa maneira também as duas equipes participam mais, não sendo um projeto “de cima pra baixo”.

Por fim, destaca como curiosidade que DEs, quando aprendem algum conceito de design gráfico, tentam aplicá-lo em muitos projetos, mesmo quando a solução não se aplica.

3 Primeiras telas do protótipo

DE + DG

framework para comunicação entre designers educacionais e designers gráficos

Esta ferramenta foi desenvolvida para facilitar a comunicação entre designers educacionais (os instrutores) e designers gráficos (os designers multimídia) no contexto de projetos feitos por equipes multidisciplinares. O cenário é bastante comum em instituições EAD e uma comunicação facilitada possibilita que o resultado final seja mais adequado para quem realmente importa: o aluno!

Solicite o acesso depois de ler sobre o framework.

1

PERDO/ROTEIRO/STORYBOARD

2

ANÁLISE DE NECESSIDADES

3

ANÁLISE DE VIABILIDADE

1

PERDO/ROTEIRO/STORYBOARD

Seu aluno está já tem uma ideia particular de como suas orientações para o DG, sobre o modo de apresentação do curso. Talvez, ainda, um entendimento a essa ferramenta já utilizada, uma espécie de roteiro que pode ser anexado a ele.

Neste momento é importante que o DG compreenda bem o contexto do projeto (A), o perfil do aluno (B) e o que você, DE, espera para esse aluno educacional (C).

Vamos detalhar essas questões?

A. CONTEXTO DO PROJETO

Além de que o DG tenha sido informado a respeito do contexto em uma reunião anterior, é comum que este profissional atue em diferentes projetos simultaneamente. Na prática, algumas informações importantes podem vir do lado, então é de grande valor ter um documento à mão.

Clique nos campos para preencher os dados para este projeto.

Para este projeto, será produzido o seguinte tipo de material:

☐ Identidade visual

☐ Diagramas de fluxo

☐ Infográficos

☐ Animações

☐ Layout para AWA

☐ Ilustrações

☐ Layout para impresso

☐ Outros

Ele é parte do curso

Nome do curso

 em

Nome do projeto

CARACTERÍSTICAS DO CURSO

Ou, tem a seguir, algumas características que podem ajudar a DG a compreender melhor o contexto do material que irá trabalhar. Algumas perguntas são exploratórias e não como objetivo final, com o DG compreendendo as particularidades e especificidades do curso, se houver. Quando falamos em identidade visual, o DG já possui elementos visuais que refletem essas características. Em outros materiais, ele poderá construir essas imagens.

Por exemplo, se um curso se propõe a "formar profissionais inovadores e com pensamento crítico para o futuro da sua área", é preciso indicar para que os materiais gráficos não tenham soluções visuais padronizadas. Ou, se falamos de um "curso de introdução à programação para quem tem dificuldades de aprendizagem, indicamos que esse curso" pode ser interessante elementos visuais que transmitam seriedade.

O que você o projeto deste curso?

Responda caso se aplica ao seu projeto.

O que se espera do aluno formado?

Responda caso se aplica ao seu projeto.

Há alguma característica particular desse curso?

Responda caso se aplica ao seu projeto.

O aprendizado ou habilidade do curso tem alguma expectativa com relação ao material?

Responda caso se aplica ao seu projeto.

O curso já tem uma identidade visual desenvolvida? Há algum outro material visual desenvolvido? É desejável que o curso material dialogue com o existente?

Responda caso se aplica ao seu projeto.

Há alguma outra informação relevante?

Responda caso se aplica ao seu projeto.

B. PERFIL DO ALUNO

Pelo mesmo motivo de seja anterior, pode ser importante para o DG um documento de quem é o aluno que utilizará esse material.

Clique nos campos para preencher os dados para este projeto.

O aluno tem alguma característica ou característica no geral?

Há informações a respeito de uso de tecnologia ou preferências de mídia?

Responda caso se aplica ao seu projeto.

Há informações a respeito do estilo de vida do aluno? Há informações sobre necessidades?

Responda caso se aplica ao seu projeto.

Há alguma característica relevante?

Responda caso se aplica ao seu projeto.

C. REFERÊNCIAS PARA ESTE PROJETO

"Deve ter um caráter inovador na área" ou "poderia ter cores chamativas" são indicações subjetivas que podem ser úteis no projeto de design material. Se não há uma imagem mental clara para esse projeto e grande de não materializado, pode ser importante que você fuja com referência visual específica.

Letras ou de que apresentar referências visuais não é o suficiente, é necessário indicar qual aspecto em particular se deseja: o que ou como? A descrição dos elementos no texto. O estilo de layout? O tipo de cores? Os gráficos utilizados? A linguagem visual, ou seja, o "tom" da área?

Sempre vale lembrar que no design de materiais educacionais é fundamental que os projetos sejam adaptados para quem irá utilizar o material, ou seja, o aluno. Por isso, pense sempre que as referências devem ser adequadas para o perfil do aluno.

Clique nos campos para preencher os dados.

Referência 1

Nome do aluno

Assunto relevante

Clique, digitação de elemento visual, ou seja, de ilustração etc.

Referência 2

Nome do aluno

Assunto relevante

Clique, digitação de elemento visual, ou seja, de ilustração etc.

Referência 3

Nome do aluno

Assunto relevante

Clique, digitação de elemento visual, ou seja, de ilustração etc.

REFERÊNCIA

Resposta obrigatória

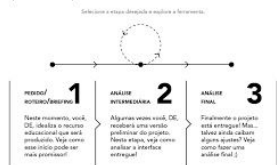
Pronto! Você já registrou informações importantes que complementam o seu entendimento! Quando já não mais puder, favor, divalgar o documento e utilizar como suporte para sua conversa com o DG.

VALIDAR BOM DIA FORA-RECURSO

[Veja a tela 1 aqui](#)

44

Esta ferramenta foi desenvolvida para facilitar a comunicação entre designers educacionais (ou instrucionais) e designers gráficos (ou designers multimídia) no contexto de projetos feitos por equipes multidisciplinares. Essa relação de parceria é bastante comum em instituições que desenvolvem cursos à distância e uma comunicação facilitada possibilita que o resultado final seja mais adequado para quem realmente importa: o aluno!



ANÁLISE INTERMEDIÁRIA

Agora é momento de analisar a entrega parcial do projeto que você, DE, realizou. Mas, por onde começar? A análise é dividida em três partes:

- Lembrando do aluno e do contexto
- Pontos fortes do projeto
- Pontos fracos do projeto

Em todas elas, você será orientado sobre cada aspecto que deverá analisar. Entenda este material como um formulário, um roteiro a ser utilizado antes da sua conversa com o DG. Pronto?

A. LEMBRANDO DO ALUNO E DO CONTEXTO

No design de materiais educacionais é fundamental que os projetos sejam adequados para quem irá utilizá-los: material, o aluno e o meio. Por isso, consideramos você o responsável e você, DG, o responsável por garantir que o projeto seja adequado para quem irá utilizá-los: material, o aluno e o meio.

Essa identificação é fundamental para garantir que o projeto seja adequado para quem irá utilizá-los: material, o aluno e o meio. Por isso, consideramos você o responsável e você, DG, o responsável por garantir que o projeto seja adequado para quem irá utilizá-los: material, o aluno e o meio.

B. PONTOS FORTES DO PROJETO

Que tal começar sua análise destacando os pontos positivos da entrega, aqueles que contribuem para uma melhor experiência de aprendizagem do aluno?

Selecione os pontos que considera mais relevantes no design do projeto entregue, aqueles que se destacam. Se designar, complementando e sendo baseado observações específicas sobre o produto analisado.

Analisando essa entrega, vale ressaltar que os aspectos abaixo contribuem para a experiência de aprendizagem do aluno:

- ☐ Comunicação bem e clara: como os elementos estão dispostos na tela é interessante e ajuda na compreensão do conteúdo. [Clique para complementar](#)
- ☐ Hierarquia da informação bem feita: é possível perceber rapidamente quais informações são mais importantes. [Clique para complementar](#)
- ☐ Hierarquia da informação bem feita: é possível perceber claramente a diferença entre títulos e subtítulos. [Clique para complementar](#)
- ☐ Bom uso de elementos interativos: utilizados em momentos oportunos, organizam a informação e tornam o material mais interessante. [Clique para complementar](#)
- ☐ Linguagem visual adequada: o estilo da linguagem formal, informal, tipo de elementos gráficos e cores combinam com o público e com o tema do projeto. [Clique para complementar](#)
- ☐ Bom uso de ilustrações ou ícones: a maneira como as ilustrações/ícones foram utilizadas acrescenta valor para o aprendizado. [Clique para complementar](#)
- ☐ Alternativas positivas no reuso/reaproveitamento: alguns elementos foram produzidos de modo diferente do habitual, e isso teve resultado positivo na experiência de aprendizagem. [Clique para complementar](#)

SIMMENTA

"As coisas não somente são, elas também parecem". Semântica tem a ver com o "parecer", são as associações que fazemos do projeto com outros conteúdos a partir de pistas materiais: cores, tipografia, estilo de ilustração, formas etc. Tudo vai que você pensar "isso me lembra...", "isso não parece aquilo...", "tem cara de...", mas é uma análise semântica que, mesmo sendo subjetiva, pode ser comunicada ao DG.

As associações podem ser desafiadas ou reforçadas e os títulos e segredos desvelados pelas imagens que evocam conceitos desafiados.

- ☐ Semântica da paleta cromática: as cores escolhidas remetem a [uma associação positiva](#) ou a [uma associação negativa](#) para o projeto porque [isso é positivo](#) ou [isso é negativo](#).
- ☐ Semântica da linguagem tipográfica: o estilo escolhido remetem a [uma associação positiva](#) ou a [uma associação negativa](#) para o projeto porque [isso é positivo](#) ou [isso é negativo](#).
- ☐ Semântica da linguagem visual: o conjunto de linguagem formal, informal e imagens, cores e demais elementos gráficos remetem a [uma associação positiva](#) ou a [uma associação negativa](#) para o projeto porque [isso é positivo](#) ou [isso é negativo](#).

C. PONTOS FRACOS DO PROJETO

Essa é a oportunidade de indicar quais pontos precisam ser melhorados, sempre pensando na perspectiva do aluno.

Apresente os pontos que se destacam no projeto analisado. Se designar, complementando e sendo baseado observações específicas sobre a entrega.

Analisando essa entrega, os aspectos abaixo podem precisar de um olhar mais atento:

- ☐ Comunicação confusa: a maneira como os elementos estão dispostos na tela não é clara e dificulta a compreensão do conteúdo. [Clique para complementar](#)
- ☐ Comunicação confusa: alguns elementos que se relacionam estão distantes uns dos outros, dificultando a compreensão do conteúdo. [Clique para complementar](#)
- ☐ Comunicação confusa: há elementos desproporcionais, dando ênfase a aspectos não desejados. [Clique para complementar](#)
- ☐ Comunicação confusa: há excesso de elementos, prejudicando a exploração do material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Foco visual em elemento inadequado: ao observar o projeto, um elemento se destaca muito mais do que o necessário para atingir o aluno. [Clique para complementar](#)
- ☐ Hierarquia da informação não está clara: é difícil perceber a diferença entre títulos, subtítulos, temas principais e subtópicos. Algumas informações devem ser mais destacadas, outras menos. [Clique para complementar](#)
- ☐ Legibilidade pode ser melhorada: o uso de fontes pequenas "escondidas" e pode dificultar a leitura do material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Legibilidade pode ser melhorada: o uso de fontes pequenas "escondidas" e pode dificultar a leitura do material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Pausas no uso de ilustrações, ícones ou ícones: a falta desses elementos gera menos interesse visual no material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Ilustrações, ícones ou ícones em baixa resolução: os elementos parecem emborçados ou pixelados. [Clique para complementar](#)
- ☐ Uso confuso de elementos interativos: estão utilizados em excesso, dificultando a navegação pelo material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Uso confuso de elementos interativos: foram utilizados para compreender como navegar pelo material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Identidade visual não foi seguida: o material produzido parece não se relacionar facilmente com os demais materiais do curso. [Clique para complementar](#)
- ☐ Identidade visual não foi seguida: alguns elementos do material estão diferentes dos demais materiais do curso. [Clique para complementar](#)
- ☐ Alternativas negativas no reuso/reaproveitamento: algumas orientações do reuso/reaproveitamento não foram seguidas e isso prejudicou a experiência de aprendizagem. [Clique para complementar](#)
- ☐ Alternativas negativas no reuso/reaproveitamento: alguns elementos do reuso/reaproveitamento não foram incluídos no material. [Clique para complementar](#)

SIMMENTA

"As coisas não somente são, elas também parecem". Semântica tem a ver com o "parecer", são as associações que fazemos do projeto com outros conteúdos a partir de pistas materiais: cores, tipografia, estilo de ilustração, formas etc. Tudo vai que você pensar "isso me lembra...", "isso não parece aquilo...", "tem cara de...", mas é uma análise semântica que, mesmo sendo subjetiva, pode ser comunicada ao DG.

As associações podem ser desafiadas ou reforçadas e os títulos e segredos desvelados pelas imagens que evocam conceitos desafiados.

- ☐ Semântica da paleta cromática: as cores escolhidas remetem a [uma associação positiva](#) ou a [uma associação negativa](#) para o projeto porque [isso é positivo](#) ou [isso é negativo](#).
- ☐ Semântica da linguagem tipográfica: o estilo escolhido remetem a [uma associação positiva](#) ou a [uma associação negativa](#) para o projeto porque [isso é positivo](#) ou [isso é negativo](#).
- ☐ Semântica da linguagem visual: o conjunto de linguagem formal, informal e imagens, cores e demais elementos gráficos remetem a [uma associação positiva](#) ou a [uma associação negativa](#) para o projeto porque [isso é positivo](#) ou [isso é negativo](#).

SEU NOVO CAMINHO DO PROJETO

Em alguns casos há pontos que não foram seguidos no projeto, mas isso não significa que o projeto não seja bom. É importante destacar que o DG pode ter pontos de vista diferentes sobre o projeto. A seguir, veja novamente aspectos que podem indicar essa necessidade.

Levando em conta os aspectos abaixo, talvez o caminho do projeto tenha sido adequado. Consequentemente, pense em uma nova proposta, sem relação com o atual.

- ☐ Comunicação confusa: a maneira como os elementos estão dispostos na tela não é clara e dificulta a compreensão do conteúdo. [Clique para complementar](#)
- ☐ Comunicação confusa: alguns elementos que se relacionam estão distantes uns dos outros, dificultando a compreensão do conteúdo. [Clique para complementar](#)
- ☐ Comunicação confusa: há elementos desproporcionais, dando ênfase a aspectos não desejados. [Clique para complementar](#)
- ☐ Comunicação confusa: há excesso de elementos, prejudicando a exploração do material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Foco visual em elemento inadequado: ao observar o projeto, um elemento se destaca muito mais do que o necessário para atingir o aluno. [Clique para complementar](#)
- ☐ Hierarquia da informação não está clara: é difícil perceber a diferença entre títulos, subtítulos, temas principais e subtópicos. Algumas informações devem ser mais destacadas, outras menos. [Clique para complementar](#)
- ☐ Legibilidade pode ser melhorada: o uso de fontes pequenas "escondidas" e pode dificultar a leitura do material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Legibilidade pode ser melhorada: o uso de fontes pequenas "escondidas" e pode dificultar a leitura do material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Pausas no uso de ilustrações, ícones ou ícones: a falta desses elementos gera menos interesse visual no material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Ilustrações, ícones ou ícones em baixa resolução: os elementos parecem emborçados ou pixelados. [Clique para complementar](#)
- ☐ Uso confuso de elementos interativos: estão utilizados em excesso, dificultando a navegação pelo material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Uso confuso de elementos interativos: foram utilizados para compreender como navegar pelo material. [Clique para complementar](#)
- ☐ Identidade visual não foi seguida: o material produzido parece não se relacionar facilmente com os demais materiais do curso. [Clique para complementar](#)
- ☐ Identidade visual não foi seguida: alguns elementos do material estão diferentes dos demais materiais do curso. [Clique para complementar](#)
- ☐ Alternativas negativas no reuso/reaproveitamento: algumas orientações do reuso/reaproveitamento não foram seguidas e isso prejudicou a experiência de aprendizagem. [Clique para complementar](#)
- ☐ Alternativas negativas no reuso/reaproveitamento: alguns elementos do reuso/reaproveitamento não foram incluídos no material. [Clique para complementar](#)

SIMMENTA

"As coisas não somente são, elas também parecem". Semântica tem a ver com o "parecer", são as associações que fazemos do projeto com outros conteúdos a partir de pistas materiais: cores, tipografia, estilo de ilustração, formas etc. Tudo vai que você pensar "isso me lembra...", "isso não parece aquilo...", "tem cara de...", mas é uma análise semântica que, mesmo sendo subjetiva, pode ser comunicada ao DG.

As associações podem ser desafiadas ou reforçadas e os títulos e segredos desvelados pelas imagens que evocam conceitos desafiados.

- ☐ Semântica da paleta cromática: as cores escolhidas remetem a [uma associação positiva](#) ou a [uma associação negativa](#) para o projeto porque [isso é positivo](#) ou [isso é negativo](#).
- ☐ Semântica da linguagem tipográfica: o estilo escolhido remetem a [uma associação positiva](#) ou a [uma associação negativa](#) para o projeto porque [isso é positivo](#) ou [isso é negativo](#).
- ☐ Semântica da linguagem visual: o conjunto de linguagem formal, informal e imagens, cores e demais elementos gráficos remetem a [uma associação positiva](#) ou a [uma associação negativa](#) para o projeto porque [isso é positivo](#) ou [isso é negativo](#).

Pronto! Agora que você já fez uma análise completa, pode salvar o resultado e utilizar como referência para sua conversa com o DG.

VISUALIZAR MINHA ANÁLISE

[Veja a tela 2 aqui](#)

DE + DG

framework para comunicação entre
designers educacionais e designers gráficos

Esta ferramenta foi desenvolvida para facilitar a comunicação entre designers educacionais (ou instrucionais) e designers gráficos (ou designers multimídia) no contexto de projetos feitos por equipes multidisciplinares. Essa relação de parceria é bastante comum em instituições que desenvolvem cursos à distância e uma comunicação facilitada possibilita que o resultado final seja mais adequado para quem realmente importa: o aluno!

Selecione o estágio desejado e explore a ferramenta:



ANÁLISE FINAL

É chegada a grande oportunidade de avaliar o projeto concluído e produzido com o respeito da tela e o papel. Mas, antes de decidir se para os alunos, vale a pena uma última análise.

De qual modo foi a etapa anterior, qual você, DE, deverá considerar dois novos pontos de vista: como avaliar quanto essas modificações são **fundamentais** para uma boa experiência de aprendizagem? Além disso, há tempo hábil para "fazer"?

Novamente, entenda esse material como um **produto**, um objeto a ser preparado antes de sua entrega com o DE. Pronto?

A. LEMBRANDO DO ALUNO E DO CONTEXTO

No design de interfaces educacionais é fundamental que os projetos sejam adequados para quem os utilizará e material, no caso, o aluno. Por isso, consideramos você a entender o perfil de seu aluno pensando sempre que o melhor deve ser feito de acordo com as preferências dele, não sua! Neste momento, também vale lembrar o contexto do projeto.

Clique nos campos para preenchê-los.

Este projeto é parte do curso (nome do curso), um (tipo de curso) ...

Os alunos tem faixa etária (faixa etária) e características de perfil (características pessoais).

Este curso/disciplina (descreva brevemente o conteúdo) tem como objetivo principal ensinar os alunos a aprenderem a aprender.

B. PONTOS FORTES DO PROJETO

Que tal começar sua análise destacando os pontos fortes da entrega, aqueles que contribuem para uma melhor experiência de aprendizagem do aluno?

Selecione os pontos que consideram mais relevantes no projeto entregue, aqueles que se destacam. Se possível, complemente o item marcando observações específicas sobre o produto entregue.

Analizando essa entrega, vale ressaltar que os aspectos abaixo contribuem para a experiência de aprendizagem do aluno:

- ☐ **Concepção clara** a maneira como os elementos estão dispostos na tela é interessante e ajuda na compreensão do conteúdo. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Organização da informação** bem feita e possível perceber rapidamente quais informações são mais importantes. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Organização da informação** bem feita e possível perceber claramente a diferença entre títulos e subtítulos. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Bom uso de elementos interativos** oferecidos em momentos oportunos, organizam a informação e tornam o material mais interessante. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Linguagem visual adequada** a escolha de tipografia (fonte), imagens, cores e demais elementos gráficos é compatível com o público a quem o projeto é destinado. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Bom uso de ilustrações ou ícones** e imagens como as ilustrações/ícones foram utilizados para reforçar as informações relevantes. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Atenções positivas no roteirização** alguns elementos foram produzidos de modo diferente do comum, e isso teve resultado positivo na experiência de aprendizagem. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Realização de ajustes** indicados em análises intermediárias a modificação dos pontos indicados teve resultado positivo na experiência de aprendizagem. [Clique para complementar...](#)

SINTESE

"As coisas não somente são, elas também parecem!". Semântica tem a ver com o "parecer", são as associações que fazemos do projeto com outros contextos a partir de pistas materiais: cores, tipografia, estilo de ilustração, fontes etc. Tudo isso que você pensa "isso me lembra...", "mas não parece aquilo...", "tem cara de...", "isso é uma análise semântica que, mesmo sendo subjetiva, pode ser comunicada ao DE".

As associações podem ser desafiadas ou reforçadas e as opções a seguir destacam pistas materiais que evocam conceitos desejados.

- ☐ **Semântica da página** consistente: as cores escolhidas remetem a (cor e o contexto) (cor e o contexto) e isso é uma associação positiva para o projeto porque (cor e o contexto).
- ☐ **Semântica da ilustração/ilustrações**: o estilo escolhido remetem a (cor e o contexto) (cor e o contexto) e isso é uma associação positiva para o projeto porque (cor e o contexto).
- ☐ **Semântica da linguagem visual** e conjunto de tipografia (fontes), imagens e ícones, cores e demais elementos gráficos remetem a (cor e o contexto) (cor e o contexto) e isso é uma associação positiva para o projeto porque (cor e o contexto).

C. PONTOS FRACOS DO PROJETO

Este é o momento de indicar quais pontos precisam ser melhorados, sempre pensando na perspectiva do aluno. Lembre-se: procure indicar apenas **ajustes essenciais** para o bom uso do material e que sejam **essenciais** a longo prazo.

Selecione os pontos que se destacam no projeto entregue.

Analizando essa entrega, os aspectos abaixo podem precisar de um olhar mais atento:

- ☐ **Concepção confusa** a maneira como os elementos estão dispostos na tela está confusa e dificulta a compreensão do conteúdo. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Concepção confusa**: alguns elementos que se relacionam estão distantes entre si, dificultando a compreensão do conteúdo. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Concepção confusa** há elementos desproporcionais, dando ênfase a aspectos não desejados. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Concepção confusa** há excesso de elementos, prejudicando a exploração do material. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Foco visual** em elemento indesejado: ao observar o projeto, um elemento se destaca muito mais do que o necessário para a entrega do curso. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Organização da informação** não está clara e é difícil perceber a diferença entre títulos, subtítulos, texto principal e texto complementar. Algumas informações devem ter mais destaque, outras, menos. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Legibilidade** pode ser melhorada: o uso de fontes, cores, espaçamento e alinhamento de texto de modo a facilitar a leitura do material. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Legibilidade** pode ser melhorada: o uso de fontes, cores, espaçamento e alinhamento de texto de modo a facilitar a leitura do material. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Ponto de foco** da ilustração, fotografia ou ícone: o foco dos elementos gera pouco interesse visual no material. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Fotografias, ilustrações ou ícones** em baixa resolução: os elementos parecem emborçados ou pixelados. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Uso confuso** de elementos interativos: estão difíceis de serem acessados, dificultando a navegação pelo material. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Uso confuso** de elementos interativos: foram incluídos para compreender como navegar pelo material. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Identidade visual** não foi seguida: o material produzido parece não se relacionar claramente com os demais materiais do curso. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Identidade visual** não foi seguida: alguns elementos do material estão diferentes dos demais materiais do curso. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Atenções negativas no roteirização**: alguns orientados do roteiro/board não foram seguidos e isso prejudicou a experiência de aprendizagem. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)
- ☐ **Atenções negativas no roteirização**: alguns elementos do roteiro/board não foram seguidos e isso prejudicou a experiência de aprendizagem. **É essencial** rever este aspecto. [Clique para complementar...](#)

SINTESE

"As coisas não somente são, elas também parecem!". Semântica tem a ver com o "parecer", são as associações que fazemos do projeto com outros contextos a partir de pistas materiais: cores, tipografia, estilo de ilustração, fontes etc. Tudo isso que você pensa "isso me lembra...", "mas não parece aquilo...", "tem cara de...", "isso é uma análise semântica que, mesmo sendo subjetiva, pode ser comunicada ao DE".

As associações podem ser desafiadas ou reforçadas e as opções a seguir destacam pistas materiais que evocam conceitos desejados.

- ☐ **Semântica da página** consistente: as cores escolhidas remetem a (cor e o contexto) (cor e o contexto) e isso é uma associação positiva para o projeto porque (cor e o contexto).
- ☐ **Semântica da ilustração/ilustrações**: o estilo escolhido remetem a (cor e o contexto) (cor e o contexto) e isso é uma associação positiva para o projeto porque (cor e o contexto).
- ☐ **Semântica da linguagem visual** e conjunto de tipografia (fontes), imagens e ícones, cores e demais elementos gráficos remetem a (cor e o contexto) (cor e o contexto) e isso é uma associação positiva para o projeto porque (cor e o contexto).

Pronto! Agora que você já fez uma análise completa, pode salvar o resultado e utilizá-lo como suporte para sua conversa com o DE.

VISUALIZAR RESULTADO

Veja a tela 3 aqui

DE + DG TRANSFERIR PARA (TRANSICÃO) PARA
RESCATE EDUCACIONAL E DESPESAS PARA CRI

HANSEN, P. W. (1980a) *J. Ecol.*
 68, 943-950.





ANALISE 2

ANALYSE

É chegado o grande momento de avaliar o projeto concluído e produzir um o trabalho de toda a equipe? Mas, antes de distribuí-lo para os alunos, vale fazer uma última análise.

Éa sãr multu similar à staze anterior, pãm rock, DE, devers consider dãs rove coras se
jãta caso vãnã a edictãr apãrã: essas modifiçães são **fundamentais** pãrã una tox
experiãnã de apãrendãgãm? Alãm dĩaõ, tã **tempo hãbil** pãrã fãl-lãr?

Moventemente, antenda esse material como um lembrete, um resumo a ser preparado antes de sua conversa com o DGS. Pronto?

Salvare e stampare il materiale didattico con il proprio nome

las: *fruits de crevettes*, *alimentos de crustáceos* o *transmisor* que se propaga, *superintendente*, *para quem há dúvida* = *autoridad*, *se usa*, o *super*. Por isso, consideramos tal o *crustáceo* = *peixe* de que os *alimentos* *proveniente* *superior* que *peixe* *deve* que *há* de *modo* *com* *problemas* *dele*, *dele* *mas* *há* *fruits* *superintendente* *há* *tema* *o* *crustáceo* *de* *peixe*.

Enter profile of person to search:

<http://www.fda.gov> Website about products utilized in other countries despite if products

Une se simțea în mijlocul discursului în public, ascultând de omagii, ascultând cum contribuia prin simțul ei
aportului de gândire și de acțiune.

Analysierte diese Settings, um herauszufinden, was sie bewirkt, und wie sie sich im Vergleich zu anderen Settings verhalten.

- ☐ **Organismo** - São os indivíduos com capacidade para adquirir ou transmitir o vírus e o parasitismo é feita no organismo do hospedeiro.
- ☐ **Reserva de infecção** - São indivíduos que possuem condições específicas para transmitir o vírus para espécies suscetíveis.
- ☐ **Reservatório de infecção** - São indivíduos que possuem condições a adquirir o vírus dentro de indivíduos suscetíveis.
- ☐ **Função de infecção** - São indivíduos que possuem capacidade, geralmente, a desenvolver o vírus, mesmo sem transmissão.
- ☐ **Organismo não infectado** - São indivíduos que não possuem condições para adquirir o vírus, mesmo quando ele estiver no ambiente.
- ☐ **Reserva do hospedeiro** - São indivíduos que possuem condições para adquirir o vírus mesmo quando ele estiver no ambiente.
- ☐ **Organismo portador** - São indivíduos que possuem condições para adquirir o vírus mesmo quando ele estiver no ambiente.
- ☐ **Reservatório de infecção** - São indivíduos que possuem condições para adquirir o vírus mesmo quando ele estiver no ambiente.

“Os outros não sabem que, para muitos paisados?” Dandona tem o est. com o “paisado”, tão de
 alagoano, que lembra de algum com outros costumes e jeito de falar: matoim – mato, bogaia,
 mata de bogaia, bogaia m. Tinha um que era paiado “mas de matoim...”, “mas não paiado apelo...”,
 “os pais do...”, mas é uma análise semântica que, mesmo sendo subjetiva, pode ser corroborada ao li-
 var-se o contexto.

As ilustrações podem ser desenhadas em retângulos, e os alunos a seguir descrevem partes notáveis que possam conter desenhos.

☐ **Sendowa do państwa rodziców** – w tym przypadku numerem w wpisz numer 5-tytułu

- ☐ **Sentença de pena condicional** é uma decisão judicial que concede a liberdade provisória para o preso, desde que ele não reincida no crime.
- ☐ **Sentença de suspensão condicional** é uma decisão judicial que concede a liberdade provisória para o preso, desde que ele não reincida no crime.
- ☐ **Sentença de suspensão condicional** é uma decisão judicial que concede a liberdade provisória para o preso, desde que ele não reincida no crime.

Uma das maneiras de indicar quais pontos possuem as melhores, sempre pensando na perspectiva do aluno, é ordenar os pontos de acordo com a seguinte sequência: 1º e 2º são os pontos de maior importância e 3º e 4º são os pontos de menor importância.

Leadiopoda must undergo, in addition, at least partial fusion of the two distal processes.

- [illegible]

"Se eu não me sentisse tão, tão bonita por dentro", diz ela com o ar de quem se "queixa", mas se orgulha, "que eu tivesse um corpo com essas curvas e um rosto de tanta beleza...". Como, sempre, modo de distração, forma de... Tudo isto que está dentro "está no dentro...", "está ali por dentro agora...". Não é um "eu"... Não é uma simples confissão, não, porque, desde pequena, desde que começamos ao DF,

As questionnaires, posters, and brochures are distributed to the children, a single booklet is given to the mother (see Appendix 1 for sample materials).

- [illegible]

Printed Again and sold at the same prices complete, each volume is illustrated in different ways. Approx. price for complete set is \$25.

WILLIAM BRUCE BAILEY

[Veja a tela 3 aqui](#)

